

TILT
PC-AMIGA-ST-MAC
CD-I-CDROM

LA PASSION DE LA MICRO

SOLUCES: ANOTHER WORLD, BAT 2, UNDERWORLD, ULTIMA VII, HEART OF CHINA

AVANT-PREMIERES: MIGHT & MAGIC IV, ELITE 2, PC KID SUR AMIGA

PETITION: SAUVEZ VOTRE ST !

DOSSIER: LES EMULES DE DUNGEON MASTER

TOUT SUR LE FALCON 030

LA DISQUETTE TILT : 3 DEMOS JOUABLES SUR PC, ST ET AMIGA

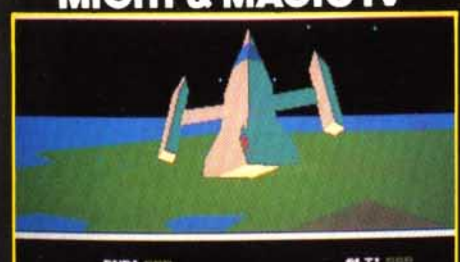
Réservée à la France métropolitaine
Pour les abonnés v. encart p. 34



ROAD AND TRACK



MIGHT & MAGIC IV



BAT 2



ENQUETE-BOUTIQUE
LE VRAI PRIX D'UN PC

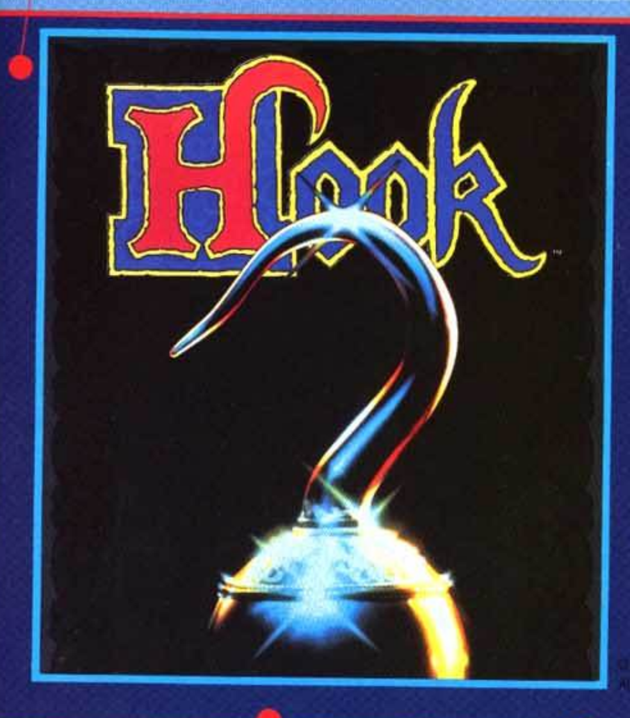


ISSN073-6968 N°105 - SEPTEMBRE 1992- FRANCE:32 F. MAROC:45 DH. BELGIQUE:190 FB. SUISSE:8,50 FS. ITALIE:7500 LIRES. ESPAGNE:775 PTAS

PLONGEZ DAN[S]

DES

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure intéractif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

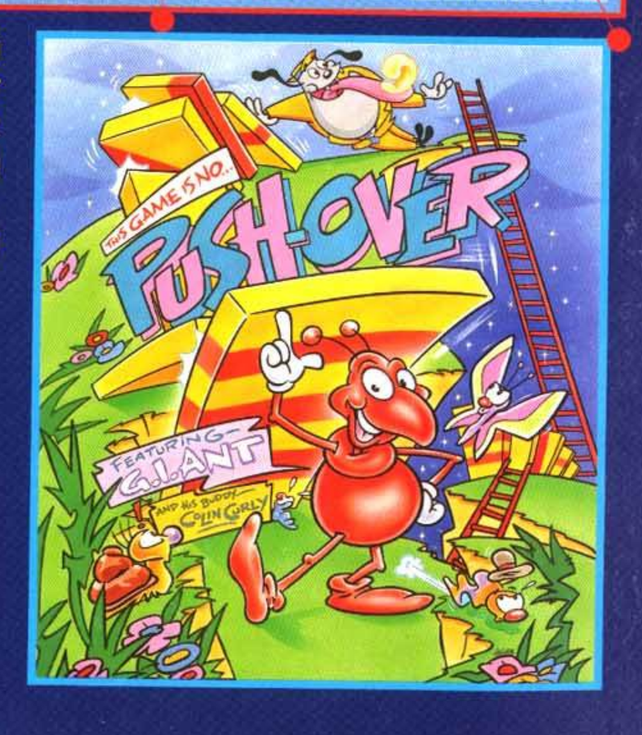
LE MAGAZINE JOYSTICK a dit:"Hook est un jeu d'aventure très impressionant."





LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer ! Aidez notre héroes à passez les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précedent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."





ATARI
IBM PC &



OCEAN SO
25 BOULEVARD B
TEL: 4766332

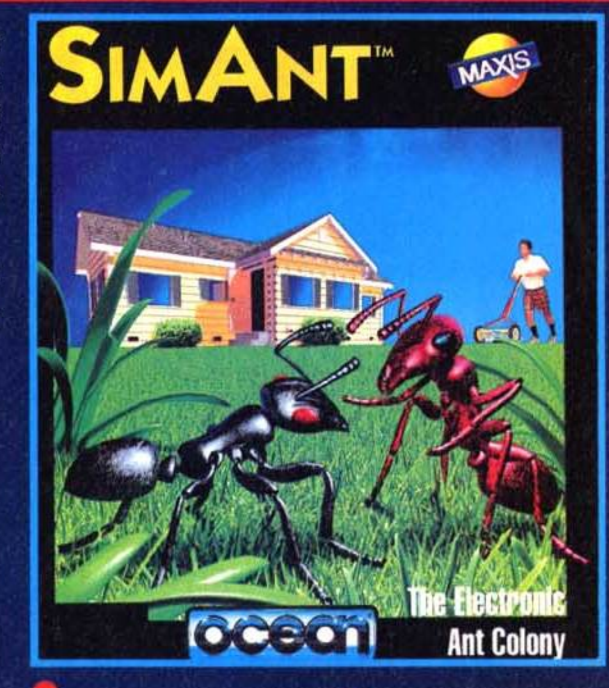
S L'IMMENSITE
JEUX



APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

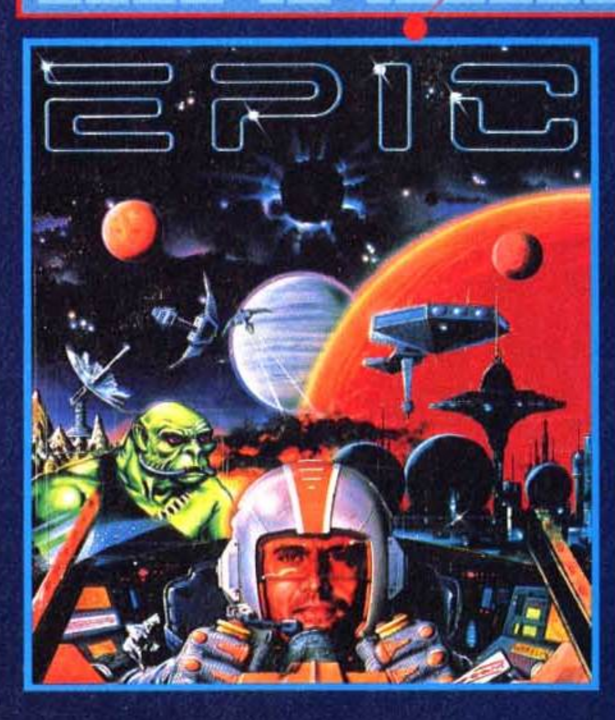
Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut developper la colonie, la nourir, et la protéger contre les aggressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%: "SIM ANT est un jeu extra-ordinaire... du jamais vu."





EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grace à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.

JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%



S - AMIGA
MPATIBLES





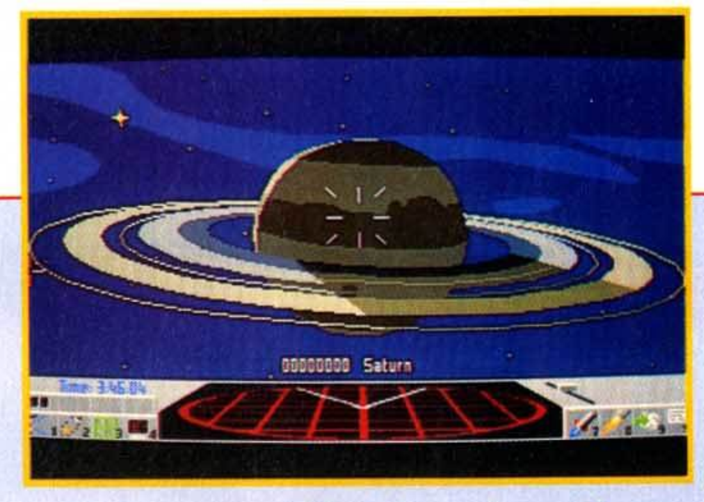
Edito

SALUT À TOUS !

Déjà la rentrée ! Ces vacances ont été décidément courtes... trop courtes. Mais oublions vite notre vie d'estivant, la rentrée s'annonce très prometteuse avec la sortie de plusieurs nouveautés, les unes plus explosives que les autres. Celle que nous attendont avec le plus d'impatience est, sans aucun doute, le Falcon 030 d'Atari ! Est-il aussi surprenant que le laisse entendre son constructeur ? Dogue de Mauve vous a concocté un mini-dossier très complet sur les spécifications techniques de la « bête » ! Ensuite, vient le CD-I. Nous allons enfin pouvoir juger comment se comporte commercialement cette nouvelle machine car sa sortie est annoncée pour ce mois de septembre. Toujours dans le domaine du hard, la montée du PC secoue notre marché. Tilt a donc procédé à une enquête-boutique, fort intéressante, sur l'achat d'un PC (voir la rubrique Actuel). Côté softs, vous avez été très nombreux à nous réclamer un dossier sur les jeux de rôles à la Dungeon Master. Jacques Harbonn et Jean Loup Jovanovic, nos deux grands spécialistes du genre, ont mis le paquet pour vous servir un dossier comparatif des meilleurs titres. En ce qui concerne la disquette en couverture de Tilt, sachez que vous en verrez d'autres si les résultats de ce premier essai sont très encourageants. Pour le reste, je vous renvoie aux rubriques habituelles du journal. L'équipe de Tilt se rend à Londres pour l'European Computer Trade Show. Il y a fort à parier que les titres que nous allons y découvrir vont encore repousser les barrières techniques de quelques octets ! En attendant le reportage de ce show, je vous souhaite une bonne lecture.

Dany Boolauck

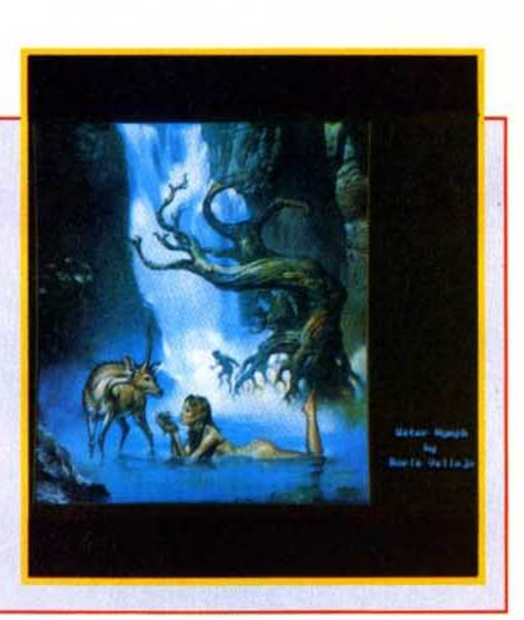
Sommaire

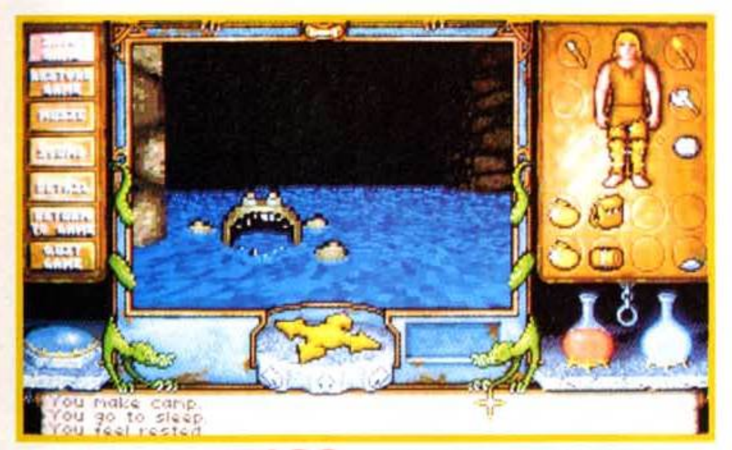


David Braben, le créateur de Elite, la plus grande saga de l'espace sur micro, nous présente Elite II : LE RETOUR ! Sa sortie est prévue sur Amiga et PC.



Dans la série, Great War Planes, Dynamix nous gâte avec le superbe Aces of The Pacific. Cette simulation de vol, sur PC, vous permet de « revivre » la guerre du Pacifique qui a opposé les pilotes américains et japonais dans des duels à couper le souffle ! Serez vous à la hauteur ?





Ultima Underworld est sans aucun doute le logiciel qui supplante le grand Dungeon

Ce numéro comporte un encart non folioté entre les pages 34 et 37, destiné aux abonnés de France métropolitaine et un encart abonnement non folioté entre les pages 132 et 135

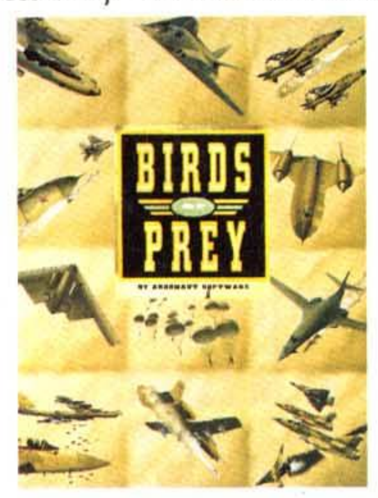
Code des prix utilisé dans Tilt : A= jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 599 F, G = de 600 à 999 F, H = de 1 000 à 1 499 F, I = de 1 500 à 1 999 F, J = de 2000 à 3000 F.

QUARANTE OISEAUX

ET FEU A VOLONTE!

S'il existe un appareil militaire moderne qui ne figure pas dans Birds of Prey™, c'est qu'il ne vaut sans doute pas la peine d'être piloté!

Que vous choisissiez d'être un pilote américain ou soviétique, d'être aux commandes d'un jet de combat ou d'un bombardier, avec



Birds of Prey, vous pourrez tout faire.

Chaque sorte de missions est différente, allant de la reconnaissance aérienne à l'interception d'un raid de bombardement, en passant par le largage d'un batallion de parachutistes, et toutes sont évolutives; les possibilités sont donc illimitées.

La puissance militaire mise à votre disposition est des plus vastes, en tout 40 types d'avion, parmi lesquels le F-117A Stealth Fighter, le Tornado F MK.3, le BAC Harrier Gr Mk.3 et le Mig-29 Fulcrum.

Quel que soit l'appareil sélectionné, vous serez ébahi par l'effrayante précision de la simulation plus vraie que nature des techniques de combat d'aujourd'hui.

Et quelle que soit votre mission, vous vous envolerez vers un environnement réaliste, où l'action est menée à un rythme effréné à terre comme en mer.

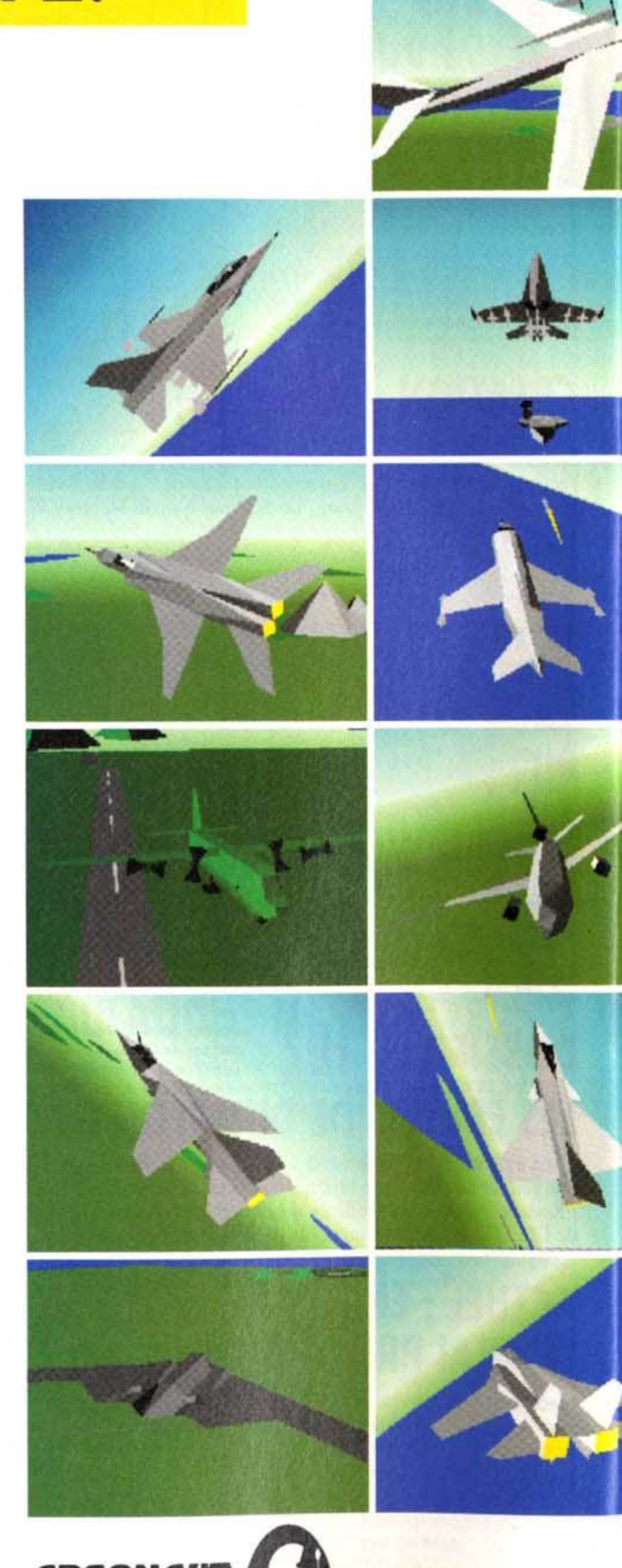
Toutefois, avant de décoller, il vous faudra identifier les positions ennemies et mettre au point des stratégies vous permettant de les annihiler. Vous serez alors en mesure d'armer votre appareil d'un arsenal d'une technicité effarante.

Une fois dans les airs, des programmes mathématiques complexes calculeront les limites optimales que vous pourrez atteindre avec votre type d'appareil, en fonction de son poids, de sa charge utile et des lois de l'aérodynamique.

Après quatre années d'effort, Argonaut Software a conçu ce que Jez San décrit comme étant "le plus réaliste et le plus dynamique des mondes jamais créés".

Envolez-vous!

Disponible sur IBM/PC et Amiga avec 1 Mo.



ARGONAUT Software Ltd.


ELECTRONIC ARTS™
Représentatif: Exasoft, 12 rue du Château d'Eau, 9410 Champagne au Mont d'Or Tel: 72 17 07 83



Edito

La rubrique avant-premières est un peu courte ce mois-ci. Mais je rassure nos fidèles lecteurs, ce n'est qu'un petit passage à vide qui sera vite oublié grâce aux gros titres que nous allons vous présenter dans le prochain *Tilt*. En attendant, je vous invite à découvrir *Might and Magic IV*, la suite du fabuleux jeu de rôles de New World Computing : *Might and Magic III*. *Harrier Jump Jet* est le titre de la nouvelle simulation de vol de Microprose qui risque de faire du bruit à sa sortie. *PC Kid*, la mascotte de la console NEC débarque sur *Amiga*. Pour finir, ne ratez surtout pas *Troddlers*, *Castles 2* et *Elite 2*. Salut à Tous !

Dany Boolauck

Si le système de jeu reste similaire à celui de Might & Magic 3, les aventuriers et les monstres ont fait peau neuve. Les concepteurs ont repris les routines de programmation déjà utilisées, ce qui explique la rapidité avec laquelle New World Computing nous offre cette suite. Admirez un peu ces trois chevaliers qui se dressent devant vous ! Ils paraissent bien sûr d'eux !

MIGHT & MAGIC

Clouds of Xeen

Acte quatre de la série des Might & Magic, Clouds of Xeen *promet d'être un chef-d'oeuvre dans le genre. Préparez-vous donc à jouer les ghostbusters car le méchant de cette histoire n'est autre qu'un sorcier mort-vivant. Dire qu'il faudra attendre l' automne prochain avant que ce jeu n'aille rejoindre les rayons*

Ceux qui ont parcouru les contrées de Terra dans *Might & Magic III* ont déjà goûté au savoir-faire de New World Computing en matière de jeux de rôles. *Clouds of Xeen* bénéficie d'un scénario original, d'un immense territoire à explorer, de hordes de nouveaux monstres, d'animations fantastiques et de bruitages améliorés... bref, de quoi combler plus d'un explorateur endurci. L'aventure débute dans le royaume du bon roi Burlock où seigneurs et vassaux coulent des jours heureux.



Jusqu'au jour où Roland, le frère du souverain réapparaît, alors que tout le monde le croyait mort. Il fait sans cesse allusion au Sixième Miroir lorsqu'il narre ses voyages. Le roi accepte de l'aider dans sa quête. C'est ainsi que les meilleurs soldats de la cour partent à la recherche de cet objet. Crodor, le conseiller du roi, constate que cette passion pour le mystérieux miroir aux pouvoirs inconnus est néfaste au pays. Le roi y laisse sa santé, le peuple gronde et le trésor baisse à vue d'oeil.

Des bruitages en stéréo

Une nuit, réveillé par un bruit étrange, il surprend le frère du roi en train de perpétrer un rituel de magie noire. C'est avec effroi qu'il réalise que sous l'apparence de Roland se cache Lord Xeen. Cet être démoniaque n'est autre qu'un mort-vivant aux pouvoirs magiques incommensurables, et de surcroît invincible à la magie. Rapidement neutralisé, Crodor est immédiatement conduit dans la tour du baron Darzog. Hélas, ses sortilèges sont inopérants dans l'enceinte de la forteresse. C'est en utilisant la télépathie qu'il lance un SOS aux alchimistes de NewCastle afin qu'ils fabriquent une arme capable de terrasser Xeen. Quelle n'est pas la déception de Crodor lorsqu'il assiste à la destruction de NewCastle. Il est loin de se douter que votre groupe d'aventuriers a perçu son message et vient de lever le camp, avec la ferme intention de découvrir la raison pour laquelle Xeen convoite le Sixième Miroir et d'occire le mécréant.





Vous ferez diverses rencontres de ce type tout au long de vos voyages. Chacune fait l'objet de dialogues digitalisés.



Graphiquement, les monstres sont plus fins que dans le précédent épisode. Les animations et les bruitages sont surprenants.

L'introduction vraiment superbe vous met tout de suite dans l'ambiance. Elle débute par un petit clin d'oeil cinématographique puisqu'un dragon rugit comme le célèbre lion de la MGM.



Ce colosse armé d'un pieu géant n'a pas l'air d'apprécier votre présence en ces couloirs. Quelques sorts devraient rapidement le calmer.

L'aventure avec un grand A

Des mains digitalisées ouvrent ensuite un parchemin sur lequel figurent les visages des divers antagonistes. A l'instar de *Might & Magic III*, les possesseurs d'une Soundblaster se délecteront des voix digitalisées. Pour l'anecdote, sachez que vous allez devoir vous frotter à l'animal domestique de Xeen... un dragon (très utile en hiver pour se réchauffer les pieds). La phase de création des personnages et le système de jeu restent identiques à ceux de *Might & Magic III*. Les faciès des héros ont été modifiés. Le héros au visage mi-humain, mi-zombie est particulièrement affreux. L'aventure peut être jouée en mode guerrier (plus de combats) ou en mode aventurier (plus d'énigmes). Tout commence dans la ville de Vertigo où vous avez accès à divers commerces. Si les graphismes ne paraissent pas avoir changé, le face-à-face avec les nouveaux monstres est un régal. Chaque combat est agrémenté d'animations, de cris et de bruits d'armes ou de sortilèges exceptionnels. Techniquement supérieur au précédent épisode, *Clouds of Xeen* apparaît incontournable. Souhaitons que de nouveaux équipements et sorts soient inclus et que, cette fois, tous les bugs supprimés. A suivre de très près...

Thomas Alexandre

Harrier Jump Jet

Cette photo d'écran vous donne une idée des graphismes utilisés dans Harrier Jump Jet, nouvelle simulation de Microprose développée en Grande Bretagne.

Cette simulation signée Microprose met en vedette l'un des plus étonnants jets actuellement en service dans quelques armées du monde. Piloter le Harrier, un jet capable de décoller verticalement, ça vous tente ? Il va falloir attendre le mois de septembre pour pouvoir vous lancer dans des missions qui vont vous changer de celles que vous rencontrer habituellement dans les simulations de vol classiques. Un titre à suivre de très près.

Ça ne s'arrête jamais chez Microprose ! *B-17* vient à peine d'être testé dans nos colonnes qu'on nous présente déjà une nouvelle simulation. *Harrier Jum Jet* est le premier produit Microprose à être entièrement développé en Grande-Bretagne. Dans le secret de leur cellule de création, les programmeurs de *Harrier* ont mis au point une nouvelle technique de représentation en 3D. Harrier sera, paraît-il, la première simulation de vol à proposer un univers en fractal avec des effets d'ombres qui accentuent singulièrement les reliefs. Pour le joueur, cela signifie qu'il pourra piloter son zinc dans un monde dont le réalisme est extrêmement bien rendu. En outre, les vols en rase-mottes ou dans des vallées donneront une réelle sensation de vitesse. Pour les non-initiés, le Harrier est un avion à réaction capable d'effectuer des décollages verticaux. Conçu par la British Aerospace, ce jet était, au départ, destiné aux opérations terrestres mais fut, par la suite, employé sur des porte-avions. Les program-

Les mécaniciens s'affairent autour de votre jet. Le décollage vertical du Harrier lui permettra de réaliser des missions qu'un jet ne pourrait normalement pas effectuer. Sur cette photo d'écran, l'appareil est caché en pleine forêt.





Voilà, ce vous verrez dans Harrier Jump Jet. Des graphismes en 3D dotés du fameux effet « shading » qui accentue les reliefs du décor. Avec les 256 couleurs qu'affichent le PC, le résultat est assez étonnant.



meurs de Microprose ont étroitement collaboré avec des pilotes de la RAF, afin que le degré de réalisme d'*Harrier Jump Jet* soit poussé au maximum. Le programme vous propose de piloter le AV-8B Harrier, un appareil équipé d'un radar ou le GR7 Harrier, spécialement conçu pour les vols nocturnes. Au cours de ces missions de nuit, le pilote est équipé de lunettes à infra-rouges qui lui permettent de « voir » comme en plein jour. A l'écran, cela se traduit par une représentation graphique en monochrome (vert) du paysage et du tableau de bord. Le système de jeu ne présente pas de grosses surprises. Vous avez le choix entre trois mondes successivement nommés Hong Kong, Falklands et Nord Kapp (un monde, paraît-il, imaginaire). Fait intéressant, chacun de ces mondes, génère aléatoirement une série de missions à remplir. Autrement dit, le joueur pourra jouer plusieurs fois dans un monde sans jamais retomber sur la même série de missions. De plus, le choix vous est donné pour le type de missions que vous voulez réaliser. Vous pourrez « traiter » chacune d'elles indépendamment ou les aborder dans le cadre d'une campagne militaire. La démo d'*Harrier Jump Jet* est édifiante sur ce que nous réserve cette simulation. L'introduction est une séquence animée assez détonante. Le jeu en lui-même est également très surprenant. En effet, les effets d'ombres et autres nuances de couleurs qui « habillent » le décor donnent au monde de *Harrier* un relief plus découpé que dans les autres simulations. Reste à savoir si le jeu apporte un réel intérêt ludique. Vous le saurez en lisant le test de *Tilt* dans le prochain numéro. Sa sortie est prévue sur *PC* en septembre et sur *Amiga* en 93.

Dany Boolauck

Le joueur pilotera le Harrier AV-8B équipé d'un radar ou le Harrier GR7, conçu pour les vols nocturnes. Le pilote est, alors équipé d'une paire de lunettes à infra-rouges.

Construit à l'origine pour des opérations terrestres, le Harrier a, de par ses capacités, montré d'excellentes possibilités dans la « Navy ».





On retrouve dans Harrier ce qui a fait le succès des produits Microprose, à savoir, un bon système de jeu, une technique de programmation rôdée et une excellent ergonomie.

C'est dans votre laboratoire que vous créez les sortilèges qui feront de vous un puissant sorcier. Une dose de poudre, quelques cierges, trois pierres et deux oignons, on mélange, on touille et on obtient son premier sort... ou une belle explosion !



UBI Soft joue aux apprentis sorciers avec Spellcraft, un jeu d'action et de stratégie où vous devrez jongler avec les ingrédients magiques pour créer nombre de sorts dévastateurs. Mages, sages, chamans et sorciers, ils n'ont qu'à bien se tenir !

Voilà ce qui arrive quand on joue avec la magie sans précaution. Le chemin qui mène à la gloire et la puissance n'est pas sans danger !

SPELLCRAFT



Votre quête vous mènera aux quatre coins du monde à la recherche de divers ingrédients rares. Vous vous enrichirez en commerçant avec les adeptes magiciens.

Dans notre monde, la magie a été ignorée depuis des siècles. Pourtant, il existe un monde interdimensionnel où la magie est reine : Valoria. Connecté à notre terre par quelques noeuds interdimensionnels, ce monde est le lieu de refuge de tous les puissants magiciens ayant peuplé la terre. Pour Garwayen, le président du conseil des magiciens, la situation est grave. La magie s'effrite, un héros doit acomplir une quête sacrée, les princes sorciers doivent être détrônés... Ayant trouvé en vous son descendant astral, Garwayen vous fait venir en Valoria par l'intermédiaire de Stonehegue, puissant nexus magique. Sous sa tutelle, vous allez devoir apprendre les rudiments de la magie et aller combattre les princes sorciers, pour le salut de Valoria.

Spellcraft est composé de trois phases distinctes : la création de sorts, les combats et l'exploration. Avant toutes choses, un bon magicien doit posséder de bon sorts. Vous avez à votre disposition un laboratoire pour tenter de les créer. Après avoir choisi un collège de magie (eau, air, feu et terre), c'est à vous de trouver le bon catalyseur et les bons ingrédients. La moindre erreur et c'est l'explosion. Au début du jeu, vous ne savez rien, il faut trouver les formules magiques appropriées. Etant donné le système de magie et le nombre d'ingrédients et de catalyseurs, il existe une quantité incroyable de sorts à découvrir. De plus, on peut expérimenter jusqu'à huit variations d'un seul sort en manipulant les doses initiales. Une fois cette phase terminée, vous pouvez expérimenter l'effet des sorts en parcourant le domaine des sorciers et en oblitérant des monstres (à la magie ou à l'épée). L'exploration constitue la troisième phase de *Spellcraft*. A partir d'une carte du monde, vous parcourez le globe à la recherche de reliques. Pour regagner des ingrédients, il est possible de faire du commerce. *Spellcraft* est un formidable jeu d'action avec une bonne part de stratégie.

Marc Menier



Dans la phase de combat, vous pouvez expérimenter les sorts que vous venez de créer. Rôtir des orques, créer des précipices sans fonds, quel délice !


INCA
RETROUVE LES POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.
L' événement MULTIMEDIA
IMAGE
Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :
■ palette graphique
■ synthèse 3D précalculée
■ vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...
INTERACTIVITE
L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégalithiques" d'une ville INCA...
MUSIQUE
La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.
Chanteurs et musiciens interprètent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)
PHILIPS
Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992
Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992
INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision
COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt



Cinq jeux Mac à chez Atreid Concept

Vous vous souvenez sans doute d'Atreid Concept, la société de développement bordelaise qui, contre vents, marées et bateaux échoués, continue son ascension vers les sommets. Tilt vous dévoile en exclusivité leurs prochains jeux Macintosh, à paraître sous le label Kalisto.

Les deux premiers titres à paraître sur *Mac* sont *The Tinies* et *Cogito,* deux jeux de réflexion. Le premier vous met aux prises avec d'horribles bestioles poilues, dont le seul but semble être de semer la zizanie sur la planète. Une seule solution : réussir à leur faire rejoindre leur « lits » respectifs afin de les endormir. Malheureusement, les Tinies, aussi stupides que les Lemmings, ne se déplacent qu'en ligne droite jusqu'à ce qu'ils heurtent un obstacle. Si les premiers tableaux sont simples, les choses se compliquent vite avec l'apparition de téléporteurs, interrupteurs, murs coulissants, etc... On pourrait cependant penser que *The Tinies* n'est qu'un jeu de réflexion de plus. Mais ce serait compter sans la qualité graphique et sonore exceptionnelle qui caractérise le label Kalisto. Il faut voir le jeu en 256 couleurs sur un écran 12" : superbe ! Evidemment, tout se fait à la souris et le jeu comprend pas moins de 101 tableaux. Bref, *Tinies* semble promis à un très bel avenir sur *Macintosh...* *Cogito*, pour sa part, est un jeu de réflexion plus classique, mais qui reste néanmoins très soigné. Le principe de jeu est proche de celui du *Rubik's*



The Tinies vous met au prise avec une ribambelle de petites boules de poils hargneuses qu'il vous faudra guider avec intelligence et doigté, si vous voulez réussir à les endormir dans le laps de temps imparti.





la une



Cube (avec une seule face), mais *Cogito* est conçu pour vous relaxer plutôt que vous énerver. Ici, le temps n'est pas limité et la musique « new age » est agréable à écouter. Typiquement conçu dans l'esprit *Macintosh*, *Cogito* fonctionne en noir et blanc, 16 couleurs ou 256 couleurs (avec la possibilité pour le joueur de choisir les graphismes qu'il préfère parmi une vaste palette).

Connus sur Amiga, ST et PC sous le noms de « Tiny Skweeks », les Tinies sont sûrement au meilleur de leur forme dans cette version Macintosh dotée de graphismes et de sons top niveau toujours aussi prenants.

Kalisto : un label de qualité

The Tinies et *Cogito* sont tous les deux annoncés pour la rentrée de septembre.
Ufo Glider (titre encore aujourd'hui provisoire) est un autre jeu intelligent, mais davantage orienté « action » (à ce titre, il me rappelle le très bon *Supaplex* de chez Digital Integration). Vous y dirigez un glisseur qui doit nettoyer une station spatiale des extra-terrestres qui l'ont envahie. Pour cela, il devra activer, dans chacun des 101 tableaux, une bombe aussi protégée que bien dissimulée. Tout comme *The Tinies* et *Cogito*, *Ufo Glider* profite d'une mise en place graphique exceptionnelle (256 couleurs sur écran 12 ") et d'une bande son comme on en a rarement entendue sur *Mac*. De plus, la difficulté est fort bien dosée et chaque tableau apporte son lot d'astuces et de bonus délirants. *Ufo Glider* est annoncé pour octobre.
Egalement prévu pour la fin octobre, *Polysonic*, un logiciel de musique grand public. Mais *Polysonic* est unique en son genre, car c'est le premier utilitaire de ce type à se servir de la technique « soundtrack » très développée sur *Amiga*, c'est-à-dire à créer des musiques à l'aide de sons digitalisés et non plus de sons synthétisés. *Polysonic* vous permettra donc de composer des morceaux en 8 voies mono ou 4 voies stéréo. Et la qualité est bien supérieure à ce que l'on entend habituellement sur *Mac*. A noter que Polysonic s'intègre facilement à l'environnement *Mac*.

Une aventure en français sur Mac

Il gère le Midi et Quicktime et permet notamment de sauvegarder les musiques dans un format autojouable et réutilisable par l'utilisateur moyen dans ses propres créations.
Dernier titre, *Vixit*, prévu également sur *ST*, *Amiga* et *PC*, qui arrivera en novembre. *Vixit* s'annonce comme le premier jeu d'aventure évolué entièrement en français sur *Macintosh*. L'histoire se déroule au début du siècle : jeune détective frais émoulu de l'école de police, vous êtes envoyé dans une abbaye où ont lieu d'étranges évènements. Une fois entré, vous ne pourrez ressortir qu'après avoir résolu l'énigme qui imprègne les lieux.
Les principaux atouts de *Vixit* : des graphismes magnifiques, une bande son soignée et surtout un réalisme très poussé. En effet, chacun des personnages du jeu agit en suivant ses propres impératifs et motivations. Chacune de vos actions peut, à tout moment, influencer le jeu. Ainsi, si vous vous montrez aggressif à l'égard d'un prêtre, ses amis risquent de se montrer plus réticent avec vous. En ce sens, *Vixit* peut être qualifié de « biogame ». Notons enfin l'interface de dialogue, étonnant, qui vous permet de questionner vos interlocuteurs rapidement en abrégeant les mots (seules les voyelles sont utilisées). *Vixit* risque donc fort de créer un évènement dans le monde du *Mac*, peu habitué à des jeux d'aventure aussi complets. Pour terminer, signalons qu'Atreid ne s'en tient pas à ces quelques projets et prépare bien d'autres nouveautés, sur toutes machines et sur tous supports (CD-ROM en particulier). Nous aurons certainement l'occasion d'en reparler prochainement.



Typiquement dans l'esprit Mac, Ufo Glider et Cogito profitent d'une mise en place graphique et sonore exceptionnelle (le savoir-faire d'Atreid Concept en la matière n'est plus à démontrer).

Nicky Boom

L'heure est à la diversité. Microïds l'a compris. Il élargit ses horizons avec Dominium, un wargame stratégique, et Nicky Boom, *un jeu de plates-formes, fruit du travail de deux indépendants, Manfredi et Lambin, s'inscrivant dans la tradition des jeux consoles.*



Tous les murs du sous-sol doivent être sondés pour découvrir des passages secrets. Utilisez les bombes rouges de diverses portées pour tout faire sauter et ainsi détruire les murs des différentes salles de bonus. Mais attention, réfléchissez bien avant d'utiliser toutes vos armes !

Comme pour la plupart des jeux de plates-formes, l'histoire n'a rien d'original. Ici, le scénario tient en deux lignes. Le jeune héros, Nicky, part à la recherche de son grand-père retenu prisonnier par un magicien « ténébreux » qui a changé les habitants pacifiques de la région en de féroces bêtes sauvages.

Nicky dispose de moyens explosifs pour se frayer un chemin à travers les 8 vastes niveaux. Ce sont des bombes de différentes portées qui lui permettent d'ouvrir des passages secrets, de détruire les murs des salles de bonus, de casser les bulles de verre où sont enfermées des échelles. Ces diverses bombes vous donneront la possibilité de tuer un maximum de monstres. Le nombre de ces gros « pétards » est limité, ce qui oblige le joueur à bien réfléchir avant de les utiliser. De plus, ils se trouvent généralement dans des endroits cachés. Ce qui demande une exploration minutieuse des différents niveaux. A la manière de *Sonic* ou de *Mario*, le héros ventru peut sauter sur les ennemis pour les faire disparaître. Mais la méthode la plus efficace est encore de leur jeter des trognons de pomme en pleine poire ! Clés, boucliers, bonus, rondins de bois, pour construire des passerelles sont autant d'objets à découvrir et à ramasser. Les décors bucoliques du début s'assombrissent au fur et à mesure que le joueur passe les niveaux. L'ombre du Vilain n'est jamais très loin !

(Sortie prévue sur *Amiga, PC* et *Atari* à la rentrée)

Laurent Defrance

Coléoptères, papillons, fourmis, escargots... les ennemis, à première vue ne paraissent pas féroces. Le problème, c'est qu'ils ont une taille démesurée. En leur sautant dessus vous récupérerez des bonus. Le pont à droite doit être construit avec des bouts de bois que vous trouverez... quelque part !



Ne cherchez pas à rentrer dans ces maisons « schtroumpfs » ou à descendre à l'intérieur des puits, ils ne sont pas visitables. Même les trognons de pomme n'y pourront rien changer.



"Ordinateur micro maxi-fun ?...tsss... comme si on avait besoin de ça pour s'amuser".

australie PHOTO : CHIP SIMONS © 1992

Amiga 600

Amis du maxi-fun,
laissez aux rabat-joies yoyos et bilboquets...
Prêts pour un petit combat intersidéral en trois dimensions ?
Plutôt d'attaque pour une simulation de vol, une course bien speed en formule 1 ou une promenade de santé dans une jungle remplie de monstres ?
Arcades, plateformes, stratégies ou jeux de rôles, le fun n'a plus de limites. En 256 couleurs et stéréo s'il vous plait !

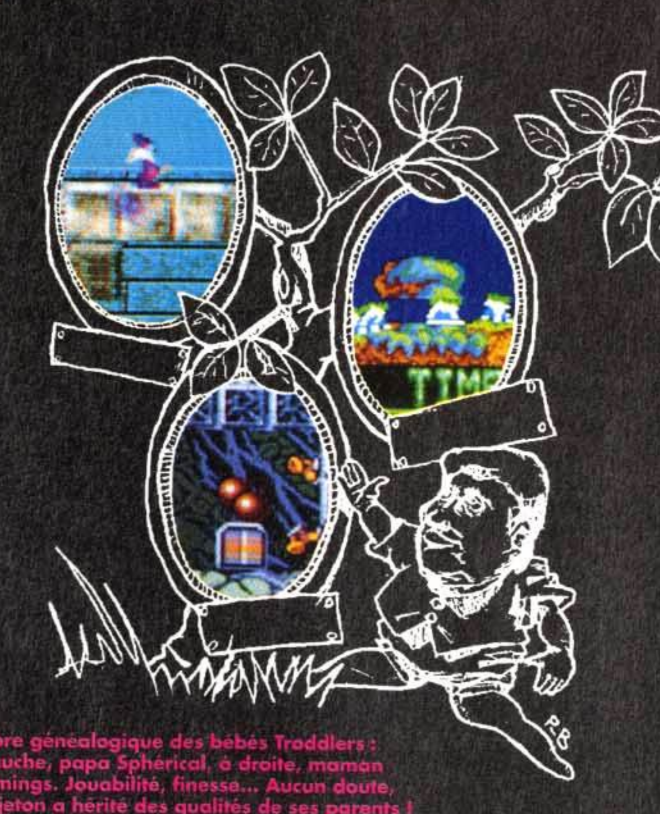


Mais l'Amiga 600, c'est aussi un maxi micro-ordinateur : artiste surdoué et sacrée tête pensante.
Graphisme, montage vidéo, son...
il vous ouvre l'ère multi média.
Il vous enseigne aussi les langues et se surpasse encore dans les fonctions traditionnelles comme le traitement de texte.
Au total, un monde sidérant de 4000 logiciels.
Le micro maxi-fun ? ... tsss...comme si on pouvait s'en passer.



Troddlers

les p'tites bébêtes qui montent...



L'arbre généalogique des bébés Troddlers : A gauche, papa Sphérical, à droite, maman Lemmings. Jouabilité, finesse... Aucun doute, le rejeton a hérité des qualités de ses parents !

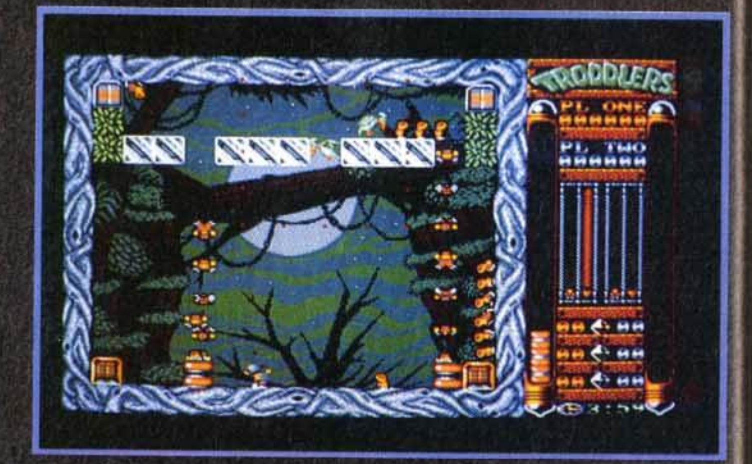
Imaginez de turbulentes petites bestioles issues de croisements entre des Gremlins et des Lemmings, et capables par dessus le marché de grimper au plafond... De quoi devenir fou ! C'est ce qui risque de vous arriver avec ce soft qui pourrait bien marquer la chute de l'empire des Lemmings !

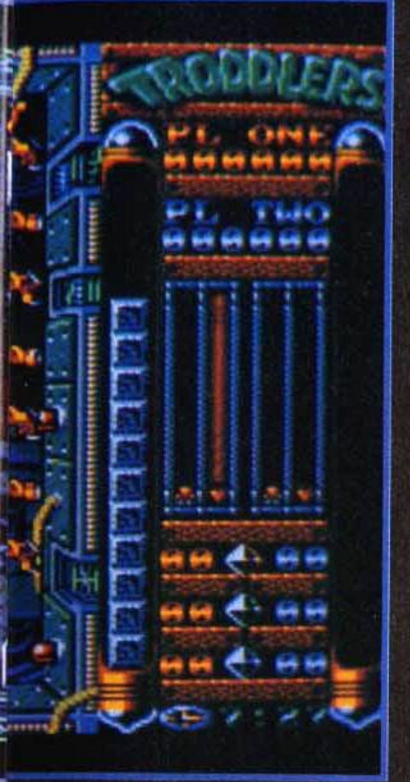
Divinius le sorcier aurait mieux fait de se casser une jambe le jour où il a engagé Hokus et Pokus (ce qui donnerait en français quelque chose comme Abra et Cadabra !) comme apprentis. Ces deux paresseux de premier ordre sont en effet les rois de la gaffe... En faisant le ménage dans le donjon de leur maître, les bougres laissent échapper une véritable armée de Troddlers. Ces petites bestioles, qui prennent vie au contact de l'eau, s'empressent bien sûr de disparaître dans une porte de téléportation ! Prêts à tout pour échapper à la fureur de Divinius (qui sous le coup de la colère serait capable de les transformer en Stone et Charden !), Hokus et Pokus vont donc devoir se lancer à la poursuite des fuyards.

Troddlers est en fait un mélange entre deux monstres sacrés du jeu vidéo : le célèbre *Lemmings* et le sympathique *Spherical*, dont les vieux routiers de l'*Amiga* se souviendront avec une certaine émotion.

Comme dans *Lemmings*, vous devez mener vers la sortie une horde de créatures indisciplinées mais cette fois, vous déplacez sur l'écran un personnage (Hokus ou Pokus, ou les deux à la fois, en mode deux joueurs), dont le maniement est quasiment identique à celui des petits sorciers de *Spherical*. Nos héros sont en effet capables de faire apparaître et disparaître autour d'eux des blocs de différents types (blocs de pierre, trempolines, etc) qui permettent de faciliter la progression des Troddlers en bouchant les fosses, en enfermant les monstres ou en les écra-

Méfiez-vous de ces oiseaux préhistoriques capables de briser un bloc de glace d'un seul coup de bec et placez des coussins en dessous des trous afin d'amortir la chute de vos petits protégés !





Un niveau simple, dans lequel il suffit de construire un escalier pour acheminer les charmantes bestioles vers la sortie. Ces dernières sont capables de grimper au mur, mais pas vous, ce qui rend souvent les choses plus difficiles.

sant. Le soft, organisé en une succession de missions, contiendra une centaine de niveaux pour un joueur et soixante niveaux pour deux joueurs. Contrairement à *Lemmings*, où on vous demandait à chaque fois de sauver un certain nombre de bestioles, votre objectif varie à chaque mission et on pourra, par exemple, vous demander de ramener quelques diamants. Bien entendu, les obstacles ne manquent pas : blocs de glace que les Troddlers ne peuvent pas escalader, fosses vertigineuses au fond desquelles ils risquent de s'écraser, étranges machines cracheuses de lasers... Sans compter les quelques zombies et créatures de cauchemar friandes de cuisses de Troddlers !
L'option deux joueurs, qui permet de jouer à deux simultanément, soit en s'entraidant, soit en s'opposant, lui garantit une durée de vie illimitée, ce qui n'était pas le cas de *Lemmings*, où l'option deux joueurs manquait d'intérêt et nécessitait l'emploi de deux souris. Nous n'avons pu voir que quelques niveaux de démonstration différents de ceux qui se trouveront dans la version définitive du jeu, mais *Troddlers* est déja terriblement accrocheur. Pas étonnant quand on connaît la réputation de son éditeur, Storm (Sale Curves), à qui on doit déjà *Silkworm* et *Ninja Warriors*, deux softs qui sont les meilleurs de leur catégorie sur *Amiga* ! Chaque fois que Storm s'attaque à un genre, il en tire le meilleur et réalise LE soft de référence. Aucune raison donc que la catégorie des jeux « Nounours et anges gardiens » échappe à cette règle...
Tremblez pauvres Lemmings, l'heure desTroddlers à sonné !

Marc Lacombe



Ici, les risques sont nombreux : chutes mortelles, glaçons, tirs lasers... Il vous faudra agir vite et aménager un chemin sûr pour les Troddlers, mais vous ne disposez que d'un nombre limité de blocs de pierre.



Des graphismes en 3D surfaces pleines, c'est le changement le plus frappant pour les fans de Elite. Le réalisme de l'univers créé par David Braben est tel que les joueurs vont prendre un plaisir fou à y évoluer !

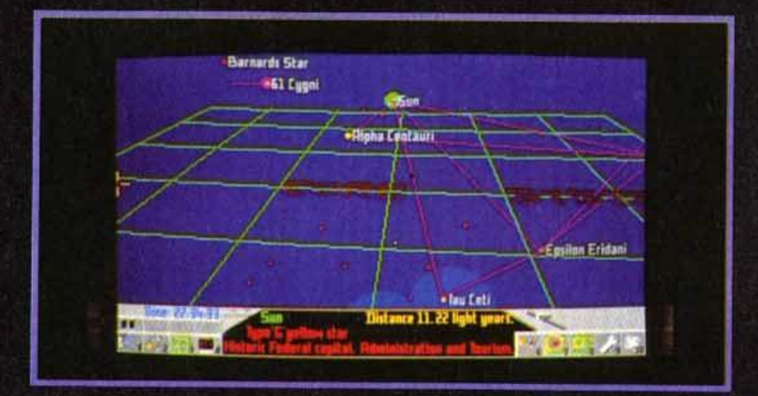
Chaque système stellaire est représenté avec un souci du détail à faire pâlir un astronome ! Le joueur pourra sonder une planète avec ses instruments et visualiser sur ses écrans sa topographie exacte. Toutes les planètes auront des océans, des montagnes et des forêts.

Elite II

David Braben a mis plus de trois ans pour mettre au point la suite de Elite, considéré comme l'un des plus grands classiques sur micro. Un logiciel à ne pas manquer !

Les dinosaures de la micro, qui ont vu notre petit univers naître se rappellent certainement du légendaire *Elite*, créé par David Braben pour Telecomsoft (label Firebird). Il s'agissait d'une sorte de *Space Saga* en 3D, où le joueur devait bâtir une fortune en faisant du commerce intergalactique. Il avait le choix entre commercer légalement ou devenir un pirate de l'espace. Les points forts d'*Elite* résidaient dans les voyages spatiaux, la possibilité d'améliorer son matériel grâce à ce fameux commerce, les combats et surtout les missions que le joueur ne découvrait qu'après plusieurs dizaines d'heures de jeu ! Innovateur, révolutionnaire (à l'époque), *Elite* est rapidement devenu un jeu-culte, une des références dans sa catégorie. Aujourd'hui David Braben est millionnaire (uniquement grâce aux royalties d'*Elite*). Au lieu de se reposer sur ses lauriers, David s'est remis au travail....sur *Elite II*. Ce projet vient d'aboutir, après plus de trois ans de développement. *Elite II* sera identique à son prédécesseur avec des plus non négligeables. La technique 3D utilisée est capable de générer des décors très fouillés. Le joueur pourra atterrir sur les planètes, survoler les cités et les chaînes montagneuses, piloter des vaisseaux longs de 40 kilomètres ! Vous aurez le choix entre un mode action ou jeu de rôles. Une centaine de systèmes stellaires comportant des dizaines de planètes seront à explorer. Des missions vous seront proposées par différentes organisations. *Elite II* sortira sur *Amiga*, dont nous vous présentons quelques photos d'écran et sur *PC*. Sortie prévue pour cet automne sous le label Konami.

Dany Boolauck



Les voyages interstellaires feront partie de votre lot quotidien. Les dangers les plus courants de cette phase sont les erreurs de pilotage, la panne de fuel ou encore les attaques intempestives des pirates à la recherche d'un butin facilement acquis.

PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu de Platon mentionnait l'existence d'une ville : l'Atlantide qui bénéficiait d'une richesse nommée Orichalcum. L'orichalcum peut servir à la réalisation d'une arme fatale. Les Nazis ont trouvé cet écrit et souhaitent prendre possession de l'orichalcum.

Sophia connait le mystère de l'Atlantide grâce à un collier découvert lors de recherches archéologiques. Indy dispose d'une clé ancienne mais ne connait pas le mystère de l'Atlantide...



INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS





Bientôt disponible sur PC et AMIGA

3615 UBI

Distribué par UBI SOFT : 8 -10 Rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.



Castles II vous place dans le rôle d'un seigneur assoifé de pouvoir. La mort du roi de Bretagne vous donne une occasion inespérée pour vous emparer du trône en éliminant les autres prétendants.

Castles II :
Siege & Conquest

Jeu de stratégie administrative, diplomatique et militaire,* Castles II *est une sorte de wargame dont le fil rouge est une aventure. Votre objectif est de devenir le roi ! Mais attention, vous n'êtes pas seul !

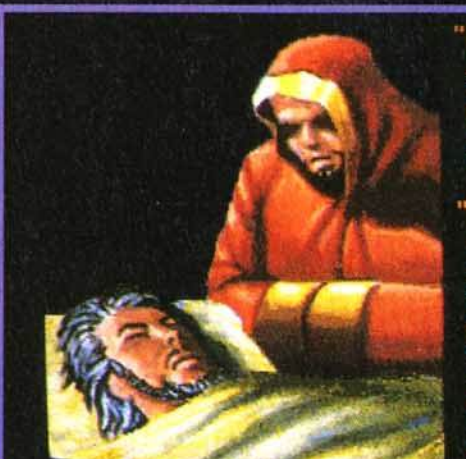
Le roi Charles de Bretagne est mort sans laisser de successeur. A l'âge d'or des chevaliers, des châteaux forts et de la loi salique, cette situation se traduisait invariablement dans les faits par une bonne guerre bien sanglante ! C'est le scénario qui vous est proposé dans *Castles II* (la suite de *Castles* d'Interplay). Votre objectif : devenir le roi en éliminant ou en soudoyant vos concurrents. Rappelons que *Castles* est, à la fois, une simulation économique et politique avec des éléments de jeu d'aventure. En tant que seigneur d'un immense domaine, vous aviez pour tâche de veiller aux besoins de vos sujets (nourriture et protection) et de vos vassaux (alliances), construire votre château, repousser les envahisseurs éventuels ou conquérir les domaines voisins. Avec *Castles II*, on retrouve tous ces éléments avec, toutefois, un enrichissement des interactions augmentant singulièrement la complexité du jeu.

La trame de *Castles II* repose sur les relations que vous entretenez avec vos voisins. Diplomatie, guerre, espionnage sont les principales stratégies qui mènent au succès. Deux de vos plus importantes missions sont la construction de votre château et vos rapports avec les seigneurs du voisinage (barons, évêques etc.). Mais au lieu d'être le seigneur passif de *Castles* qui attendait les offensives adverses, vous pourrez lancer des attaques et même assiéger des châteaux. Le succès de toutes vos actions belliqueuses dépendra de l'efficacité de vos espions. Ceux-ci peuvent explorer des territoires inconnus, évaluer les forces des armées adverses et effectuer quelques sabotages. En outre, vous devrez faire preuve d'un grand sens du commerce, car la puissance de votre armée dépend de la santé de l'économie de votre domaine. Autre élément nouveau de *Castles 2* par rapport à son prédécesseur : le financement des recherches pour la création de nouvelles armes. Le système de jeu ainsi que le graphisme de *Castles 2* sont similaires à ceux de *Castles*. Sa sortie est prévue pour cet automne sur *PC*.

Dany Boolauck



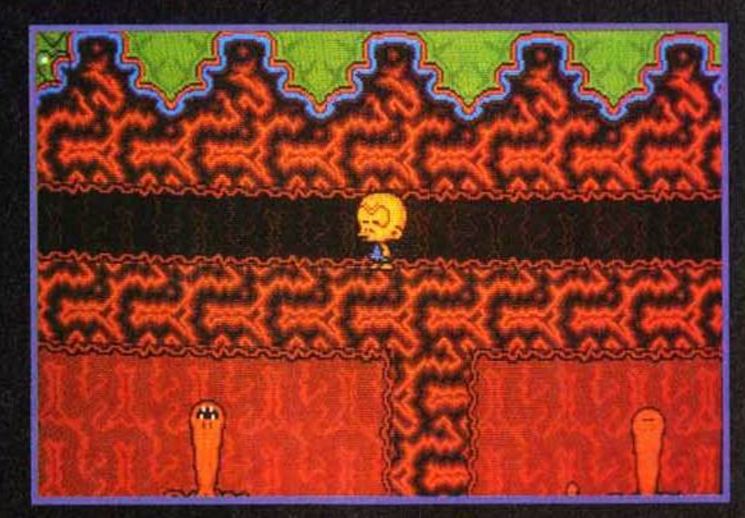
C'est à partir de cette carte que vous pouvez lancer vos diverses opérations. Elles comprennent l'espionnage, le sabotage, les sièges ou les attaques surprises.



La mort du roi Charles : C'est l'évènement qui va déclencher la guerre fratricide entre les barons de Bretagne. Trouvez vous des alliés et devenez roi !

BC Kid
l'Ami-gamin préhistorique

Les amateurs de consoles connaissent bien PC Kid, *l'équivalent pour la* PC Engine *de* Sonic ou Mario, *qui reçu le* Tilt d'Or 91 *du meilleur* beat'em all. *Le gamin préhistorique s'attaque désormais à l'*Amiga. *Des avalanches de coups de boule sont à prévoir...*



Regardez la mine aggressive de notre héros... il n'est guère agréable d'être avalé par un dinosaure géant et d'affronter bactéries et parasites dans un bain de plasma.

Tous les hommes de Cro-Magnon vous le diront, la préhistoire était une époque difficile. Surtout pour un gamin de la taille de BC Kid, à peine plus haut que trois oeufs de vélociraptor. Heureusement, le kid a de l'agressivité à revendre et une tête aussi dure que volumineuse (sa mère ne lui répète-t-elle pas sans cesse : « BC Kid, prends ton béret en peau de tricératops et va me chercher trois kilos de mammouths ? »). Bref, ce ne sont pas quelques dinosaures à peine sorti de leur coquille et autres chenilles jurassiques qui vont l'impressionner ! BC Kid s'en débarrasse à grands coups de boule répétés, ou carrément en leur sautant dessus tête baissée. D'autre part, notre sympathique galopin peut utiliser les plantes du décor comme plates-formes de saut et récupérer toutes sortes de bonus sous la forme de fruits. Enfin, si, par chance, il trouve sur son chemin des gigots de mammouth, il deviendra, pour quelques instants, un minuscule Hercule quasi-invulnérable.



Avec BC Kid, les designers de Hudson Soft réinventent la préhistoire : notre bambin de Cro-Magnon côtoie dinosaures bleus et mini-tricératops à lunettes dans un décor d'inspiration Maya. Vous avez dit « bizarre » ?

Comme la majorité des jeux sur consoles, *BC Kid* comprend une multitude d'astuces, de passages secrets et de niveaux, plus délirants les uns que les autres (vous vous êtes déjà baladé à l'intérieur d'un dinosaure géant ?)... La jouabilité et la durée de vie restent à coup sûr les plus grands atouts de ce type de jeu. Il aura fallu attendre près de trois ans avant que *BC Kid* voit le jour sur micro. Evidemment, le jeu a pris un petit coup de vieux entre temps (*BC Kid 2* existe sur *NEC* depuis un bout de temps maintenant).
Ceci dit, l'adaptation sur *Amiga* ne déçoit absolument pas : le scrolling 320x256 tourne à 50 images/seconde. Les graphismes, légèrement moins colorés mais plus fins, sont extrêmement fidèles à l'original et l'animation du héros et de ses adversaires est toujours pleine d'humour.
Bref, on retrouve tous les éléments de la version console. La préversion que nous avons vue ne comportait pas de musique mais, sachant que l'équipe de Factor 5 (oui, ceux-là même qui ont « commis » *Turrican*) s'occupe de cette conversion, on peut supposer que la bande sonore finale sera vraiment à la hauteur. Reste à savoir si *BC Kid* remportera auprès des joueurs sur *Amiga* le même succès que sur *PC Engine*. Réponse en décembre, lors de la sortie du jeu...

Dogue de Mauve



Au milieu du premier niveau, BC Kid s'agite sur le dos d'un dino gigantesque. Et, comme Pinocchio, il finit dans la bouche du mastodonte...



Les bons vieux monstres de fin de niveau sont au rendez-vous. Malgré son air ahuri, celui-ci vient d'envoyer BC Kid valdinguer dans les airs.



LA DISQUETTE

PC - AMIGA - ST



Le prochain produit signé Storm est hybride de Spherical (Rainbow Arts) et Lemmings (Psygnosis). Vous devez aider des petites creatures à surmonter les obstacles qui jalonnent les différents niveaux du jeu. Mais en lieu et place des icones de commandes du célèbre Lemmings, le joueur contrôle un personnage. Ce dernier possède les mêmes pouvoirs que le mage de Spherical, à savoir, la possibilité de faire apparaître et disparaître des blocs de pierre.

C'est la grande surprise de la rentrée ! Une disquette bourrée de démos jouables en couverture de Tilt. *Précisons que cette disquette* Tilt *tourne sur* PC, ST *et* Amiga. *Elle contient trois démos jouables, une pour chaque machine. A vos bécanes !*

Les possesseurs de *PC* vont pouvoir s'en donner à coeur joie avec *Oh ! No More Lemmings*. On ne présente plus ces diables à la chevelure verte ! Vous devez aider les petites créatures à surmonter tous les obstacles qui les séparent de la sortie (qui les mène au niveau suivant). Vous contrôlez les Lemmings à l'aide des icones de commandes situées au bas de l'ecran. Cliquez sur l'icône, puis sur le Lemming de votre choix et ce dernier exécutera l'action desirée.

Pour l'*Atari ST* nous avons choisi *Turrican 2*. Ce shoot'em up de Rainbow Arts n'est certes pas une nouveauté, mais les amateurs retrouveront certainement avec plaisir, le Terminator de la micro dans ses oeuvres ! Utilisez votre joystick pour diriger le robot. Une pression simple sur le bouton de tir donne un tir normal. Une pression continue déclenche un tir très soutenu que vous pouvez dirigez dans tous les sens, à l'aide du manche de votre manette. La barre d'espace fait exploser les bombes.

Sur *Amiga*, *Tilt* vous offre la superbe preview de Storm : *Troddlers*. Ce jeu d'action/reflexion est un savant mélange de *Spherical* (Rainbow Arts) et *Lemmings* (Psygnosis).

CHARGEMENT DES DEMOS

1. OH ! NO MORE LEMMINGS DEMO JOUABLE / (PC VGA/EGA)

Introduisez votre disquette *Tilt* dans le lecteur de disquette. Tapez le mot suivant : Lemmings.L'ecran affichera un menu ou vous pourrez choisir le mode video. A l'aide des



TILT



Les possesseurs de PC vont pouvoir s'éclater sur la démo jouable Oh ! No More Lemmings ! Les veinards ! Ce jeu de Psygnosis est une véritable fête pour les joueurs. Jeu d'arcade/réflexion qui propose des tableaux à la fois stressants et hilarants. Oh ! No More Lemmings est un incontournable.

touches flechees, selectionnez l'un des modes suivants : VGA, EGA, Aucun. Appuyez sur la touche RETURN afin de valider votre choix. (Si vous avez choisi « Aucun », le *PC* vous revient automatiquement au DOS). Apres la selection du mode video, l'ecran affichera le menu suivant : selectionnez l'une des configurations suivantes : *PC* Compatible, Tandy ou *PC* AT 286 ou plus ou PS2 ou *Amstrad PC* 1640/PC 2086. A ce stade, la demo devrait normalement fonctionner.

2. TURRICAN II DEMO JOUABLE / ATARI ST

Introduisez la disquette *Tilt* dans le lecteur de disquette A. Allumez votre ordinateur. Le chargement du programme se fera donc automatiquement et un ecran apparaitra.

Appuyez sur la barre d'espace pour acceder au deuxieme ecran. Renouvelez la derniere operation pour passer au troisieme ecran (chacun de ces ecrans contient des informations sur le jeu). Le dernier ecran disparaitra alors pendant quelques secondes avant de reapparaitre. Appuyez enfin sur la touche RETURN pour lancer le jeu et utilisez votre joystick pour jouer.



Turrican II de Rainbow Arts sur ST ! Ce shoot'em up est un des meilleurs sur micro. Vous dirigez un robot armé jusqu'aux boulons. Pas de stratégie complexe dans Turrican II, on descend tous les aliens qui vous barre la route et on tente de récupérer un maximum de bonus. Les niveaux bénéficient d'une variété de décors qui rendent le parcours très attrayant. Un must sur ST.

3. TRODDLERS DEMO JOUABLE / AMIGA

Introduisez votre disquette *Tilt* dans le lecteur de disquette. Puis, mettez votre ordinateur sous tension. Le chargement du programme se fera par consequent de maniere automatique. Une demo « tournante » apparaitra ainsi a l'ecran. Puis, appuyer sur la touche HELP. Un ecran affichera ainsi toutes les differentes regles du jeu. Enfin, appuyer sur le bouton de votre joystick pour lancer la demo jouable.

Je vous recommande donc vivement la lecture de notre avant-premières *Troddlers* afin de vous familiariser avec toutes les règles du jeu. Bonne chance !

La Redaction





Edito

Je vous avais promis des tonnes de nouveautés pour la rentrée : les voilà. L'événement, c'est bien sûr le *Falcon*, la nouvelle machine d'*Atari* que nous vous dévoilons, explications claires et exemples à l'appui. Jacques est toujours fidèle au rendez-vous avec sa rubrique CD-ROM et Jean-Loup, lui, fait le point sur BBS, ces nouveaux monoserveurs rapides et pas chers. Enfin, vous êtes également en vedette puisque je vous présente quelques-unes des créations originales qui nous parviennent à la rédaction.
Alors, heureux ?

Dogue de Mauve





Falcon

Les rumeurs les plus folles courraient sur le Falcon, *la nouvelle machine d'*Atari. *Aujourd'hui,* Tilt *fait le point, avec les informations les plus sûres et les plus complètes du moment.*

A la fin du mois de juin se tenait à Londres une conférence, dont le but était d'exposer aux développeurs les possibilités du nouveau-né d'*Atari* : le *Falcon*. Cet événement sans précédent mérite d'être noté, car il démontre la volonté qu'a le constructeur de Sunnyvale de promouvoir sa nouvelle machine. Mr. Miller, concepteur de la gamme *Falcon* en a décrit le complet fonctionnement. *Atari* a non seulement dévoilé « la bête » (dont plusieurs exemplaires étaient laissés à la disposition des invités), mais a également décrit les grandes lignes de son avenir, la stratégie de vente que le constructeur compte adopter ainsi que les applications auxquelles sont a priori destinées le *Falcon*.

C'est à Londres qu'Atari a présenté le Falcon aux développeurs

Plusieurs sociétés développant déjà sur le *Falcon* ont également décrit leurs produits. Hisoft était venu montrer son *Lattice C* (même si leur prestation ressemblait plutôt à une dissertation sur les fenêtres de types *Macintosh*) et la société française BrainStorm présentait la version DSP du désormais célèbre *Adebug*. Ainsi les développeurs sur *Falcon* disposeront, dès leur arrivée sur la machine d'environnements de programmation complets et performants (d'autant que les utilitaires *ST* ou *TT* bien programmés marcheront sur *Falcon*).

La machine proprement dite est construite autour d'un 68030 cadencé à 16 MHz, mais la nouveauté vient surtout de la présence d'un DSP 56001 cadencé, lui, à 32 MHz. L'ensemble des bus est à16 MHz. La machine dispose d'un blitter comparable à celui du *STE*. Le *Falcon* dispose évidemment de tous les modes graphiques du *ST* mais aussi de toutes nouvelles résolutions qui montent jusqu'à 640x480 en 256 couleurs (soit l'équivalent du Super VGA) ainsi qu'un mode « True Color », 320x200 en 32768 couleurs. Les possibilités de scrolling identiques au *STE* ont été conservées, ce qui a permis à Jeff Minter de faire une démonstration de sa version *Falcon* de Llamatron, fort jolie



Rapport de l'agent X à Tilt : « N'ai pas obtenu photo Falcon. STOP. Mais rapporte idée design général. STOP. C'est beau. STOP.

: un drôle d'oiseau



d'ailleurs, exploitant l'ensemble des nouvelles possibilités graphiques de la machine. **Il sera également muni d'un genlock qui offre des possibilités d'incrustation équivalentes à celles de l'*Amiga*** (sachant qu'il vous faudra lui adjoindre certains éléments de hardware pour pouvoir l'exploiter au maximum). Malheureusement, les sprites hardwares et autres effets spéciaux (zoom, déformations...) ne sont pas prévus à l'heure actuelle. Au niveau périphérique, le ***Falcon* est doté en standard d'un lecteur haute densité de 1.44 Mo** compatible MS/DOS. Un disque dur de type IDE est également prévu (mais pas forcément en standard). Il est à souhaiter, sans pour autant que cela soit certain à l'heure actuelle, que la version de base grand public soit dotée d'un disque dur de 40 ou 80 Mo et d'un minimum de 2 Mo de RAM (probablement 4), car la mémoire vidéo pouvant déjà consommer 300Ko, il n'est pas viable de n'avoir qu'un méga.

Ports d'entrée/sortie. Le nouveau- né d'*Atari* dispose également en standard du nouveau bus SCSI II qui, je vous rassure, est en compatibilité ascendante avec le bus SCSI I classique. Il permettra, outre la connection de durs pouvant faire plusieurs gigaoctets, de connecter les innombrables périphériques SCSI, CD-ROM, scanners, lecteurs de cartes... On retrouve aussi, bien sûr, les prises parallèles et MIDI présentes sur le *ST*. Le bus ACSI, par contre, n'est PLUS disponible et tous les périphériques *Atari* de type disque dur (Megafile 44) et autres imprimantes laser deviennent inutilisables, ce qui est vraiment regrettable. De même, les nouveautés du *TT* et du *Méga*

Joystick ou joypad ?

Le *Falcon* dispose également de ports joystick dont était pourvu le *STE* , mais qui n'avait pas encore reçu la faveur des éditeurs de jeux, ni des constructeurs de joysticks, l'un n'allant pas sans l'autre. En effet, les éditeurs avaient jusque-là attendu que les différents fabricants conçoivent les nouveaux joysticks pour écrire des produits les utilisant, alors que les fabricants ne voyaient pas l'intérêt de produire un périphérique qu'aucun logiciel n'exploitait.
Cette situation apparemment bloquée vient de trouver une heureuse issue : *Atari* construira lui-même son joystick et encourage vivement les développeurs à l'utiliser. *Joypad* serait d'ailleurs un terme plus exact, car il s'agit vraiment d'un équivalent de ce que l'on trouve sur toutes les consoles de jeux, mais en beaucoup plus complet.
Il dispose, en effet, d'un petit panneau comportant douze boutons qui faisaient souvent cruellement défaut aux consoles, en particulier dans les jeux de rôles.



Alliez l'immense talent de Boris Valejo aux extraordinaires résolutions graphiques du Falcon et vous obtiendrez ce genre d'images superbes. Le Falcon tient assurément la route face à l'Amiga, au PC ou même au Macintosh.

Grâce au Multi Tos, le Falcon est une véritable machine multitâche. Attention, cependant les applications qui tournent simultanément risquent de s'en trouver ralenties

Falcon : le son, à fond !

Le *Falcon* dispose également de huit entrées/sorties sonores, qui permettent de digitaliser vos sons directement en 16 bits et non plus uniquement à l'une des quelques fréquences fixes du *STE* . Cela signifie que vous pourrez échantillonner vos sons à n'importe quelle fréquence entre 1KHz et 50KHz (pur comme du cristal !). On pourra donc espérer voir fleurir sur cette machine des soundtrackers supérieurs à ceux de l'*Amiga* ou à certaines cartes sonores *PC* (puisque en 8 voies de qualité CD).L'ancien Yamaha est tout de même conservé pour assurer la compatibilité avec la gamme *ST*.



Encore une magnifique image de Boris Valejo (qui signa et continue de signer les plus belles couvertures des livres SF) digitalisées en mode 640x480 sur Falcon. Avouez que ça en jette ! Espérons que nous pourrons bientôt vous montrer des dessins en 32 000 couleurs...

Quels jeux pour mon Falcon ?

Pour l'instant, il n'existe évidemment pas de jeux dédiés aux *Falcon* (à part Llamatron de Jeff Minter), mais on peut espérer en voir fleurir avec l'arrivée de la machine.
Si l'on considère que le *Falcon* est « compatible *ST* », les jeux et utilitaires *ST* et *TT* proprement programmés devraient marcher sur le *Falcon*. En règle générale, si un logiciel fonctionne sur *TT*, il fonctionnera également sur *Falcon*. Voici une liste de quelques titres connus qui devraient fonctionner sur *Falcon : Dungeon Master, Bard's Tale, R-Type 2, Cybercon 3, Mutil, Calamus SL, Craft...* et probablement bien d'autres. D'autre part, *Atari* compte également sur la résolution 320x200 en 256 couleurs pour que les jeux *PC* voient le jour sur *Falcon*. A quand *Ultima Underworld* ? En tous cas, il paraîtrait que Sierra va adapter ses derniers titres sur le *Falcon*. Affaire à suivre...

STE, telles que le bus VME ou le Zilog 8530 gérant les nouvelles prises séries ont disparu du *Falcon 030*, mais le connecteur LAN (Local Area Network, i.e. réseau local) est toujours présent. D'autre part, les prises joystick évoluées du *STE* ont été conservées sur le *Falcon*.

Extension de la RAM. La mémoire du *Falcon* ne sera pas extensible par des barettes SIMM malgré tous les efforts d'*Atari*, des raisons techniques (telles probablement que la nécessité pour le processeur vidéo d'accéder à la RAM en 32bits) ont rendu impossible l'utilisation de ce type d'extension. *Atari* espère toutefois proposer des solutions dans la même gamme de prix que les SIMM. En plus d'un hardware prometteur, ***le Falcon* dispose d'un nouvel environnement multitâche, le MultiTOS**. Conçu et réalisé par Eric Smith, l'auteur allemand de Mint, le MultiTOS ressemble au MultiFinder du *Mac*. Pour l'utilisateur, la première différence vient du fait que plusieurs applications peuvent résider simultanément en mémoire. Les applications conçuent pour ce faire peuvent même continuer à s'exécuter en tâche de fond. Il vous est, à tout moment, possible de passer sous le bureau, qui est lui aussi une tâche, pour copier quelques fichiers, ou de consulter la liste des processus en cours en ouvrant la fenêtre U. La gestion des fenêtres, quant à elle, a été revue et permet d'agir sur les ascenseurs des fenêtres non actives. Mais, de même que pour la partie vidéo, il se peut que le système subisse des modifications avant la commercialisation de la machine.

Le look du *Falcon*. Extérieurement, la machine ressemble étrangement à un *STE* , mais sa couleur a tourné au gris anthracite avec les inscriptions des touches qui sont jaunes, hormis celles des touches de fonctions qui, elles, sont rose-orange ! Un merveilleux (?!?) design qui ne devrait plus être sujet qu'à de légères modifications.

Voici une Photo du nouveau bureau GEM qui accompagnera le Falcon. Principale différence avec celui du ST : plus de couleurs et toutes sortes de nouvelles icônes.

Atari compte commercialiser le Falcon avant la fin de l'année

Parlons francs... Le *Falcon* devrait être vendu en version de

Disque dur et disque mou

Très attendu , le drive HD 1.44 Mo fait son apparition sur *Falcon* et sera d'origine sur tous les modèles (d'ailleurs, il en va désormais de même sur les *Méga STE* et *TT*).
Le format devrait être compatible avec celui des disquettes MS/DOS du *PC*. La machine dispose également d'un disque dur IDE 2.5 pouces. IDE est une norme de disque dur très répandue sur *PC* dont le principal avantage est d'être très bon marché, hélas la technologie IDE ne permet pas de capacités de stockage supérieures à 350 Mo. Quoi qu'il en soit, le dur interne étant au format 2.5 pouces il sera de toute façon difficile de trouver des modèles de plus de 200 Mo. Il est important de noter que la version de base du *Falcon* est dépourvue de disque dur et ne devrait disposer que d'un Mo de RAM. Elle ne sera cependant pas destinée au grand public mais plutôt orientée vers des applications microcontrôleurs très spécialisées. L'*Atari ST* a déjà longtemps souffert de n'avoir pas de disque dur en standard, c'est l'une des raisons qui font que les jeux d'aventures sont plus impressionnants sur *PC*. Ce problème en standard a été soulevé lors de la réunion de Londres et la question demeure en suspend actuellement. C'est pourquoi, il faut espérer pour l'avenir même de la machine que, si le public se voit offrir une version dépourvue de disque dur, celle-ci sera délaissée au profit d'une version en étant équipée.



Comme sur Macintosh, il est possible sur le Falcon d'avoir une multitude d'applications simultanément en mémoire et de passer de l'une à l'autre par l'intermédiaire d'un menu déroulant.



Comme vous le voyez, toute l'équipe de Tilt (rédacteurs, photographes et maquettistes) a un goût très sûr en matière de graphisme. Et quelle meilleure publicité pour un nouvel ordinateur que ces belles illustrations signées MMBoris Valejo !

Le DSP, un processeur épatant !

Utilisé dans le domaine musical pour les réverbs et autres appareils accompagnant les synthés, présents dans les modèles Transpac ou même certaines chaînes Hi-Fi, le DPS existe sur NeXT ou en carte d'extension pour *MAC* ou *PC*. Le DSP est un processeur semi-parallèle de Motorola, ce qui permet d'effectuer plusieurs opérations simultanément ; pour donner un ordre d'idée, calculer une image fractale de type Mandelbrot avec un même algorithme sur le DPS du *Falcon* au lieu du 68030 fait gagner un rapport de vitesse de 3. Il permet de travailler en entier, virgule fixe ou virgule flottante et, parmi ses applications les plus importantes, il offre des possibilités de traitement de signal temps réel telles que la FFT (Fast Fourier Transform), la WHT (Walsh-Hadamard Transform), permettant le filtrage de sons, l'antialiasing haut de gamme ou encore la « lossy compression«, compression avec perte, telle que JPEG, permettant de diviser par 40 la taille d'une image digitalisée sans perte sensible à l'oeil.

A noter que le DSP du *Falcon* dispose d'une RAM statique (mémoire de travail du DSP) de 32 Kword, ce qui correspond à 96 Ko car un Word sur DSP vaut 24 bits.

Une autre application qui ne manquera pas d'intéresser le monde des Ataristes et surtout des musiciens, est la possibilité de réaliser à l'aide du DSP un studio de mixage 8 voix complet.

base (i.e. sans disque dur et avec 2 Mo de RAM) aux alentours de 5 000 F TTC avec l'écran. Les modèles haut de gamme disposent de mémoire allant jusqu'à 14 Mo, ce qui semble pour l'instant être le maximum que supporte la machine, et d'un disque dur interne de 40 ou 80 Mo en 2.5 ". Le prix de ces configurations serait légèrement supérieur à 10 000 F TTC. Des prix intéressants pour une machine non moins intéressante ! A noter que l'écran n'est pas obligatoire, puisque que le bébé marche sur n'importe quelle télé (secam, pal ou NTSC) disposant d'une prise péritel, et ce dans l'ensemble de ses résolutions que ce soit en 32 768 couleurs ou en 640x480. **De plus *Atari* compte sortir le *Falcon 030* avant la fin de l'année** pour pouvoir certainement profiter de la période des fêtes.

Enfin, le *Falcon 040* est déjà en préparation, il s'agirait d'une machine conçue autour d'un 68040 à 25Mhz, qui, pour ceux qui l'ignoreraient, est plus rapide qu'une configuration 68030 à 32Mhz.

Le DSP 56001 serait peut-être remplacé par un 96002 (plus performant) et le bus VME referait, dit-on, son apparition. Alors pari fou d'*Atari* ? On ne le pense pas, car si le *TT* n'a pas vraiment obtenu de succès auprès du grand public, leur nouvelle machine risque bien de ranimer les passionnés qui désespéraient de voir l'avenir de l'informatique uniquement peuplé de *PC, Mac* et autres *CD-I*. La Rédaction



Dieu que c'est beau ! D'après certaines sources mal informées, ce serait l'affiche de « Dar l'invincible 2» Personnellement, j'en doute mais, quoi qu'il en soit, cela fait honneur au graphisme du Falcon.

Nom	CPU	Graphisme	Palette	Son	RAM	Disquette	Disque dur	Prix (avec écran)
Atari 520 STE	68000 à 8 MHz	320x200 en 16 couleurs	sur 4096	3 voies mono	512 Ko	720 Ko	en option	4 190 F
Amiga 500+	68000 à 7.2 MHz	320x256 en 32 couleurs	sur 4096	4 voies stereo	1024 Ko	880 Ko	en option	4 990 F
PC 386SX	80386SX à 25 MHz	320x200 en 256 . couleurs (VGA)	sur 262 144	11 voies mono. (norme AdLib)	2048 Ko ou plus	1,44 Mo	40 Mo mini	8 500 F env.
Mac LCII	68030 à 16 MHz	512x 384 en 256 couleurs	sur 16 millions	1 sortie mono	4096 Ko	1,44 Mo	40 Mo	12 000 F env.
FALCON 030	68030 à 16 MHz	640x480 en 256	sur 262 144	8 voies stéréo	2048 Ko ou plus	1,44 Mo	—	5 000 F env.



Le Guiness Disk of Records est l'équivalent CD-ROM du livre du même nom (remplacez « disk » par « book », évidemment). Tous ces records fabuleux s'accompagnent d'illustrations de qualité. Ici, dans la catégorie « Mammifères », on trouve le plus grand (la girafe) et le plus rapide (le léopard), représentés sous la forme de photos digitalisées et commentés par un petit texte accessible à partir de la barre de menu.

CD-ROM

un peu de culture...

Comme chaque mois, voici une moisson nouvelle de CD-ROMs, orientés cette fois vers l'éducation. et la culture Mais attention, cela ne signifie pas qu'ils soient ennuyeux. Jacques Harbonn les a décortiqués pour vous...

GUINESS DISK OF RECORDS

Tout le monde connaît le *Livre des Records*, catalogue des exploits et records en tout genre. Désormais, rien ne vous empêche d'en feuilleter la dernière édition sans quitter votre micro. Le programme tourne en mode multimédia, mais entre en conflit avec le module Kernel 386 de Windows 3.1 (voir encadré). Sous Windows 3.0, il n'y a en revanche aucun problème. Face à l'édition papier, cette version CD-ROM apparaît bien plus ergonomique. Le navigateur retrouve en un instant l'article correspondant au sujet étudié. On peut aussi « feuilleter » les illustrations graphiques et sonores, ou laisser le programme défiler un diaporama. Par contre, il est un peu dommage que le module de recherche ne puisse être associé à ces fonctions pour retrouver rapidement l'illustration d'un fait précis.
Les photographies et illustrations sont nombreuses et fort bien rendues grâce à l'usage du mode SVGA. Quant aux différents enregistrements sonores, le support CD-ROM leur assure, bien entendu, une haute qualité de reproduction. Ce *CD* intéressera les curieux en tous genres (à condition qu'ils maîtrisent l'anglais), mais son prix me semble un peu surestimé (CD-ROM Compton, distribué par Euro-CD ; prix : F)

MULTIMEDIA AUDUBON'S MAMMALS

Cette encyclopédie fait le pendant de celle que nous vous avions déjà présentée et qui concernait les oiseaux. Cette fois, ce sont les mammifères qui sont à l'honneur. Le texte reprend l'intégrale de l'encyclopédie datant de 1840 : *Quadrupeds of North America*. Il s'agit donc plus d'un document d'archives que de renseignements à la pointe du savoir. En contrepartie, tous les mammifères d'Amérique du Nord sont passés en revue. Les illustrations reprennent les superbes lithographies de l'édition originale, fort bien rendues par le mode SVGA. Le CD-ROM comprend aussi un grand nombre d'enregistrements sonores de cris des divers animaux présentés. Si ce *CD* n'est pas inintéressant, il souffre cependant de la comparaison avec les derniers produits MPC. Son navigateur,

Avec Time Table of History, vous disposerez d'une inépuisable mine d'informations.

sous DOS, non graphique et commandé uniquement au clavier paraît d'un usage bien archaïque face aux fenêtres multiples, souris et menus déroulants de Windows (CD-ROM CMC, distribué par Euro-CD ; Prix : F)

TIME TABLE OF HISTORY : SCIENCE & INNOVATION

Réservé aux anglophones (comme c'est malheureusement encore le cas pour la majorité des *CD*), ce *CD* vous fera pénétrer le monde des sciences. Il s'agit en fait de « sciences » au sens large. Ainsi, outre l'astronomie, la biologie, la physique ou les mathématiques, vous pourrez vous informer de découvertes touchant l'art, la communication, la diplomatie ou la sculpture, pour n'en citer que quelques-uns (il y a 144 rubriques au total).



Ce *CD* est une véritable mine de renseignements pour les curieux de toute nature et l'on peut y découvrir une foule de renseignements passionnants. Saviez-vous, par exemple, que l'invention du cerf-volant date de 400 ans avant JC ou que le premier vidéodisque, datant de 1927, fournissait une image reconnaissable en dépit de la faible résolution (15 x 30) ?
Les articles sont agrémentés d'illustrations diverses (photographies et dessins) et parfois même « d'animations » (en fait, il s'agit plus de diaporamas rapides que de réelles animations). Ces illustrations sont en VGA et, bien que réussies, elles paraissent un peu « grossières » face au SVGA qui commence à devenir la règle sur CD-ROM.
Certaines fiches contiennent également un certain nombre de documents sonores, mais ceux-ci sont plus rares. Différentes informations complémentaires (classification périodique des éléments, périodes historiques, atlas mondial, photographies aériennes à grossissement variable) complètent ces fiches. Bien que n'étant pas MPC, le navigateur de ce *CD* est d'un bon niveau. Graphiquement l'interface est tout à fait réussie et d'accès facile (contrôlée à la souris). Le navigateur permet une recherche sur deux critères simultanés (ce qui n'est déjà pas si mal) et fonctionne en mode hypertexte pour la quasi-totalité des articles. Il souffre cependant d'un défaut particulier : l'accès aux informations demande plus de temps que dans la plupart des autres logiciels de ce type. Mauvaise organisation des données ou alors mauvaise gestion ? En dépit de ce petit problème, ce *CD* satisfera en fait tous les curieux et pourra se révéler particulièrement utile aux lycéens et étudiants.

Multimédia Audubon's Mammals reprend l'intégrale de l'encyclopédie américaine de 1840. Elle n'est certes pas à la pointe de la science animalière mais vaut le détour.



World View, pour sa part, regroupe sur un CD-ROM cent photographies ayant trait à l'exploration spatiale. Même si toutes les images ne sont pas forcément exceptionnelles, on peut se laisser tenter...



(CD-ROM The Software Toolworks, distribué par Mindscape ; Prix : F)

AMAZING UNIVERSE

Amateurs d'astronomie, vous ne pourrez rester indifférent à ce *CD* qui regroupe 101 photographies prises par les meilleurs télescopes et la NASA. Vous pourrez contempler le « visage » de Mars, un artefact des plus curieux, admirer le geyser de Triton, ou encore détailler Andromède. Le programme reconnaît la très grande majorité des cartes graphiques pour autoriser le SVGA, et dispose aussi de certaines possibilités de manipulations d'images. Ainsi, rien ne vous empêche de zoomer à loisir sur

CD-ROM et Windows 3.1

Il semble exister quelques incompatibilités entre Windows 3.1 et certains programmes sur CD-ROM. Plutôt que d'installer les deux versions ou de renoncer à certains *CD*, voici un système qui vous permettra de vaincre la plupart des incompatibilités. *Dr. Watson* est un programme fourni avec la version 3.1 de Windows dans le but d'aider au débogage. Il peut servir à outrepasser des erreurs. Pour cela, il faut rajouter à la fin du fichier « win.ini » les lignes suivantes : [Dr. Watson] et GPContinue=13
Lancez *Dr. Watson* avant le programme fautif et ignorez les « erreurs » que Windows 3.1 vous signalera.
Pour plus de sécurité, quittez Windows après en avoir fini avec l'application, car le système peut se révéler instable.

Avec Wild Places, découvrez sur vos écrans des paysages extraordinaires que vous n'auriez peut-être jamais pu voir autrement. L'informatique, c'est magique !

un détail particulier, d'appliquer l'un des 18 filtres à l'image ou encore de contrôler le contraste. Autre point positif : le *CD* contient les gestionnaires pour *PC* et *Mac* et peut donc être utilisé indifféremment sur les deux systèmes. Tout serait donc parfait... si l'ergonomie n'était pas si déplorable ! En effet, pour adapter le programme à votre carte graphique, il faut définir une variable d'environnement. Pire encore : si la souris est gérée, elle l'est de manière incomplète, obligeant à de fréquents retours au clavier. Enfin le sélecteur de fichier est d'une rare incohérence. Il est bien dommage de gâcher de si bonnes images par un si mauvais gestionnaire. Les passionnés d'astronomie avaleront la pilule mais les autres ? (CD-ROM Hopkins, distribué par Euro-CD).

WORLD VIEW

Ce *CD* regroupe en effet une centaine de photographies ayant toute trait à l'exploration spatiale : premiers pas de l'homme sur la lune, décollage de la navette spatiale, photographies diverses de la terre, du soleil, de la lune, etc. Par ailleurs, les images sont exploitées en SVGA, garant de qualité. Ces images sont fournies en quatre formats différents : PCX, BMP (Windows) taille normale ou réduite et TIFF. Cette diversité vous permettra de les exploiter plus facilement dans vos applications, d'autant que vos créations seront libres de tout droit. D'autre part, ce *CD* vous offre en prime de nombreux clips sonores (en anglais) et 25 animations si vous le lancez sur *Mac*.
Le navigateur sous *MPC* est très agréable d'emploi. Il affiche un « mur d'images » pour visualiser rapidement la banque.



De bien belles images, à un prix ajusté, ce qui ne gate rien (CD-ROM Aris, distribué par Euro-CD ; Prix : D)

WILDPLACES

Tout comme le précédent, ce *CD* vous propose une centaine d'images complétées de clips sonores (en anglais). Le thème est ici la nature sauvage. Cactus, dune ou coucher de soleil défilent pour votre plus grand plaisir. Le gestionnaire MPC, identique à celui de Worldview, n'appelle aucune critique. En revanche, si certaines images sont splendides, d'autres sont plus quelconques. Mais à ce prix, on peut se laisser tenter (CD-ROM Aris, distribué par Euro-CD ; Prix : D).

LEARN TO SPEAK SPANISH

Destiné à apprendre l'espagnol aux anglais, ce *CD* peut pourtant parfaitement être utilisé chez nous, combinant du même coup l'apprentissage des deux langues. Le package fournit deux *CD*. Le premier contient le programme lui-même, avec le gestionnaire MPC et les différentes leçons. Le second est un *CD* audio classique fournissant le support vocal si important pour l'apprentissage des langues. Avant de pouvoir être utilisée, chaque leçon doit être transférée sur disque dur, de manière à laisser en permanence le *CD* audio dans le lecteur. Ce petit inconvénient est largement compensé par la facilité d'utilisation ultérieure. Outre la lecture générale du texte avec l'accent le plus parfait, chaque paragraphe (et même chaque mot dans certains cas) peut être prononcé indépendamment. Différentes étapes sont proposées : vérification de la compréhension du « discours » parlé, approfondissement du vocabulaire, explication des règles grammaticales, mise en pratique et test final. Désormais vous pouvez même enregistrer votre accent pour le comparer à celui d'origine. Ce *CD* prouve la supériorité de ce support pour l'apprentissage des langues face aux méthodes traditionnelles ou aux logiciels sur disquette. Un excellent produit à un prix compétitif (CD-ROM Hyperglot, distribué par Euro-CD ; Prix : F)

Jacques Harbonn



Amazing Universe est un CD qui passionnera les amateurs d'astronomie, car il regroupe 101 photographies, prises par les meilleurs télescopes et la NASA.

Et les nouveaux jeux, c'est pour quand ?

Pour bientôt ! On-line annonce deux jeux sur CD-ROM pour *PC*. Il s'agit de *La ville sans nom*, un jeu qui se situe dans le Far-West et vous invite à démontrer en 3D que vous êtes le roi de la gâchette. Vous découvrirez *Psycho-Killer* qui se définit comme un « cauchemar virtuel » et vous met aux prises avec un tueur sans pitié. Espérons que l'interactivité sera plus poussée que dans la version CDTV qui nous avait déçu.

DdM

Mini-lexique

NAVIGATEUR : c'est le programme qui gère le CD-ROM et vous permet de « naviguer » dans la masse d'informations de ce support.
HYPERTEXTE : Ce système permet d'effectuer une recherche d'articles simplement en cliquant sur les mots-clés.



VOYAGE AU CENTRE DE LA
TRILOGIE DE TOLKIEN
The Two Towers™
Le Seigneur des anneaux de
J.R.R. TOLKIEN
Vol II.
Le légendaire combat entre le bien et le mal recommence dans «Les deux tours». Mais cette fois, vous vous enfoncez plus profondément que jamais dans le monde enchanté de la terre intermédiaire.
Transportez l'anneau de Rauros à la limite du Mordor. A chaque étape, il vous faudra affronter des monstres, des elfes, des trolls, des spectres et des hobbits. Aidez à vaincre les forces du mal et faites-vous guider en retour dans de mystérieuses forêts, de sombres marécages et de dangereux défilés.
Pour corser le jeu, n'utilisez qu'avec parcimonie la fonction de cartographie automatique.
La nouvelle intrigue mettra tout votre sang-froid à l'épreuve car il vous faudra jouer trois parties à la fois et réaliser trois missions pleines de suspense.
Le jeu «Les deux tours» possède des graphiques VGA 256 couleurs, une bande musicale complète et des effets digitalisés. C'est un jeu à part entière, mais aussi la suite du volume 1.
Interplay
Distribué par:- Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44) 753 549442, Fax: (44) 753 546672
"The programme is published with the co-operation of the Tolkien Estate and their publishers, HarperCollins Publishers Ltd. The plot of THE LORD OF THE RINGS, characters of the hobbits, and the other characters from THE LORD OF THE RINGS are copyright © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954 1955 1966. ©1992 Interplay Productions. All rights reserved. J.R.R. Tolkien's "Lord of the Rings, Vol II. The Two Towers" is a trademark of Interplay Productions, Inc

Les lecteurs mènent le jeu



Mental, de Sébastien Keromen, dispose d'une disquette de présentation qui vous explique le fonctionnement du jeu.

Depuis longtemps déjà, nous savions que nos lecteurs n'étaient pas de simples obsédés du joystick, avachis devant leur ordinateur mais de vrais créateurs. Sur PC, ST ou Amiga, en Basic, en C ou en Assembleur, vos créations nous parviennent régulièrement. Il était donc normal d'y consacrer une partie du Tilt Journal. Zoom sur VOS créations !

Décidément, vous êtes créatifs ! Sur *ST*, sur *Amiga* et même sur *PC*, vous nous envoyez régulièrement vos réalisations. L'un des premiers titres que nous avons reçu s'intitule *Mental*. Réalisé en STOS compilé par Sébastien Keromen, c'est un jeu de réflexion qui rappelle *Extase d'Exxos*. Le but du jeu : guider un ou plusieurs mobiles sur un circuit, en faisant bon usage des « stoppeurs », aiguillages et autres mécanismes, afin de les faire parvenir en même temps sur la case d'arrivée. Aussi difficile à faire qu'à expliquer ! De fait, *Mental* a bien des atouts dans sa manche : les tableaux sont nombreux et bien pensés, et on peut profiter de deux modes de jeu : « action » (limité dans le temps) et « émotion » (temps illimité et ambiance graphique, et musicale, en rapport avec un thème de votre choix). Sébastien a également programmé une intro qui explique avec clarté et humour le fonctionnement du jeu.

Au chapitre des défauts : la difficulté élevée (mais c'est facile à corriger) et des graphismes médiocres qui devraient être retouchés si le jeu venait à être commercialisé. En tous cas, bonne chance à Sébastien pour la suite... L'*Entrepreneur* est un autre titre sur *ST*, réalisé par Hubert Martin et Pierre Lambin. Il fonctionne en haute et en moyenne résolution et a été programmé en GFA basic. Présenté comme un jeu et un outil de pédagogie, l'*Entrepreneur* permettra au joueur de s'initier aux subtilités de la gestion d'un restaurant. Si l'aspect stratégique et économique est de qualité, le jeu est affligé de graphismes très laids (car réalisés en GFA). L'*Entrepreneur* ne peut donc prétendre au rang de logiciel « pro », mais il reste amusant. Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin, voici *Amanda* de Stéphane Mécary. Il s'agit d'un jeu de réflexion assez proche dans son concept de Deflektor. Le but du jeu : déplacer et faire pivoter correctement une série de miroirs afin d'orienter la course d'un rayon laser, pour le faire toucher des diamants positionnés à divers endroits de l'écran. Si les premiers tableaux sont relativement simples, cela se complique rapidement avec la mise en place d'objets variés qui dévient le rayon dans tous les sens. Pour un logiciel « amateur », *Amanda* fait preuve d'un grand professionnalisme. Le jeu utilise le mode VGA 256 couleurs, avec des graphismes simples pour les éléments du jeu et des décors digitalisés divers (tour Eiffel, Notre-Dame...) pour le fond. Les bruitages sont réussis, même avec le haut-parleur du *PC*, il est possible de sauvegarder ses meilleurs scores et un système de codes permet d'accéder au tableau de votre choix. A noter enfin qu'*Amanda* a été réalisé entièrement en Assembleur, ce qui est très rare sur *PC*. Encore un peu de travail, et Stéphane Mécary trouvera bientôt sa place dans une équipe de développeurs français... Voilà, c'est tout pour cette fois. Mais si vous avez réalisé des jeux de votre cru, n'hésitez pas à nous les envoyer et, dans la mesure du possible, nous en parlerons dans ces colonnes.

Dogue de Mauve

Ci-dessus Amanda sur PC Stéphane Mécary, un super jeu de réflexion.
Ci-dessous, l'entrepreneur sur ST de Hubert Martin et Pierre Lambin, une simulation économique.



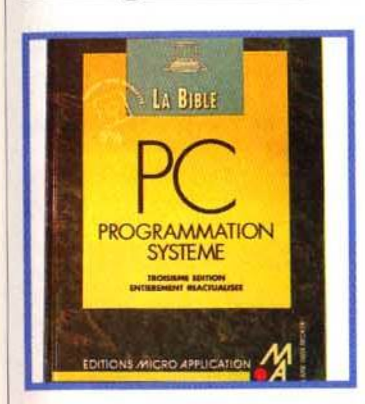
EN BREF



LE SPORT, C'EST FUN !

Pardonnez-moi ce titre ringuard, inspiré par la dernière compil Ubi-Fun Radio qui rassemble cinq grands (et moins grands) titres de logiciels sportifs. A tout seigneur, tout honneur, voici *Speedball 2*, à mon avis le meilleur titre des Bitmap Brothers à l'heure actuelle. Vous y affronterez l'ordinateur, ou un autre joueur, dans une série de matchs hyper-violents. *Kick Off 2*, que l'on ne présente plus, est sans aucun doute l'une des grandes références actuelles en matière de football. *Great Courts 2* est un bon soft de tennis réalisé par Blue Byte. Une fois passée la période d'adaptation, il peut même s'avérer passionnant. *Tournament Golf*, sympathique sans plus, vous envoie jouer sur le green. *Grand Prix 500 2*, enfin, est une course de moto assez quelconque, bien loin du génial super *Hang-On*. S'il vous manque la majorité de ces jeux, vous savez ce qu'il vous reste à faire... (la compil micro 2 sur *ST*, *Amiga* et *PC*, prix : C)

La Bible PC :
Programmation système



Ce pavé de 1 600 pages contient tout ce dont a besoin un programmeur sur PC.

S'il y a une machine difficile à maîtriser, c'est bien le PC. Que vous soyez programmeur ou simplement passionné, La Bible PC est Le livre qu'il vous faut !

Si je devais être exilé sur une île déserte avec pour tout bagage un compatible *PC*, pour tout logiciel un langage de programmation, et pour toute lecture un livre de mon choix, nul doute que je prendrais la dernière édition de la *Bible PC*. Ce mastodonte (1545 pages avec l'index !) contient tout ce que peut désirer un programmeur en basic C, assembleur ou pascal, et ce, qu'il soit novice ou confirmé. La structure du *PC* vous intéresse ? Les cartes graphiques (y compris une description complète du standard VESA et des cartes VGA et Super VGA) ? Le BIOS ? La gestion du joystick ou de la souris ? Tout y est. Chaque élément est décrit, décortiqué, expliqué à l'aide d'exemples clairement commentés.
Pour ceux que l'entrée de quelque centaines de pages de codes rebuterait, les disquettes jointes leurs permettront d'économiser leurs forces. Oui, le qualificatif de bible correspond bien à ce livre. Si la précédente version présentait quelques rares lacunes, elles seront encore plus difficiles à trouver dans cette nouvelle mouture, en grande partie remaniée. Certes, les « pros » regretteront, par exemple, le peu de place accordé à la gestion étendue de la mémoire (en particulier, les «386 expender »...), ou encore l'absence complète des cartes sonores. Mais pour 99,9 % des problèmes ce livre est LE livre à posséder. Evidemment, il est assez cher, mais c'est du tout bon ! Chaque question est expliquée à l'aide d'un ou plusieurs exemple(s), en général en plusieurs langages. Que ce soit pour sa culture personnelle ou pour le développement d'une application précise, ce livre comporte toutes les informations nécessaires, bien présentées et clairement explicitées. La table des matières et l'index sont complets, et permettent de trouver facilement l'information recherchée. La partie finale du livre, traditionnellement réservée à la partie la plus importante de la programmation sur *PC*, je veux parler des interruptions. Elle a été fortement enrichie, et comporte maintenant une description complète des interruption XMS et EMS, VESA (que ceux qui ne sont pas familiers avec ces termes me pardonnent, les programmeurs savent de quoi je parle). En conclusion, si vous en avez les moyens, et que vous désirer vous lancer (ou vous perfectionner) dans la programmation sur *PC*, plutôt qu'acheter une montagne de livres sur chaque sujet, prenez *La Bible* 3e édition. Elle est aussi épaisse que la somme des autres, mais plus facile à transporter.
Et, dans le pire des cas, si vous n'avez pas de *PC*, n'aimez pas la programmation ou ne savez pas lire, vous gagnerez toujours 15 centimètres en montant dessus ! (La Bible PC, 3e édition de Michael Tisher. Prix : E - quand même ! -).

Jean-Loup Jovanovic



CD-I le PDG de Philips Multimédia Publishing France s'explique

Ca y est, courant septembre, le CD-I sera disponible en France. Après notre dossier dans le précédent numéro, nous avons tenu à nous entretenir avec Jean-Claude Larue, le « grand manitou » en la matière.

Tilt : Bonjour M. Larue. Alors, le CD-I attendu avec tant d'impatience, c'est pour ce mois-ci ?

Jean-Claude Larue : Et bien en fait, pour Philips, le lancement a réellemnt commencé le 24 juin dernier, lors de la présentation officielle du CD-I . Depuis, nos différents distributeurs (Fnac, Darty, Connexion, Expert, etc.) nous ont donc déjà commandé plusieurs milliers de lecteurs CD-I qui seront mis en vente, dès la rentrée de septembre.



The Mystery of Kether d'Infogrames est sans doute l'un des plus beaux produits CD-I que nous ayons vu à ce jour.

Pourra-t-on trouver le CD-I facilement ? Y aura-t-il des vendeurs capables de renseigner le client ?

Courant septembre, il y aura à travers la France quelques centaines de points de vente. Et, à la fin de l'année, nous devrions en avoir plus de mille sur tout le territoire. Comme aux USA ou en Angleterre, nous avons formé un réseau de distribution efficace avec un personnel qualifié pour renseigner l'amateur. Dans la majorité des magasins, on trouvera le grand kiosque international qui comprend le CD-I, un écran et un vaste éventail de titre. Nous avons aussi conçu un kiosque français, plus réduit, qui s'adaptera parfaitement aux petites boutiques. D'autre part, il y aura une « hotline » Philips et un service Minitel consultable 24h/24h.

Quels seront les différents modèles disponibles ?

Les modèles 205 et 220 seront diffusés tous deux à moins de 6000 F. Ils seront livrés avec Pinball, le fameux jeu de flipper.

Combien de titres seront commercialisés en même temps que la machine ?

Environ 25. Les titres couvrent à peu près tous les types d'utilisateurs. Pour les enfants, il y aura, par exemple : *L'Atelier de Dessin, Mothergoose, Sesame Street, Max le maximagier*.
Pour les amateurs d'art : *Une moisson de Soleil* (Van Gogh), *Treasures of the Smithsonian*. Dans la catégorie loisirs, nous vous proposerons *Les Oiseaux d'Europe, Time Life Photography. En matière de musique, il y aura, entre autres, Classical Juke Box, Cool Oldies, Louis Armstrong*. Et enfin, pour les jeux, on trouvera *Palm Spring Open* (le golf), *Connect 4* (« puissance 4» en France, NDLA), *Battleship, Sargon Chess, Dark Castle, Jigsaw*, et bien d'autres.

Pour les anglophobes, y aura-t-il des titres en français ?

Tom le Maximagier, bien sûr, puisque c'est le premier titre entièrement réalisé en français sur CD-I. Mais on trouvera également *Les Oiseaux d'Europe, Time Life Photography ou encore Palm Spring Open, etc.*

Quel sera le rythme de parution des prochains titres ? Et dans quel ordre de prix ?

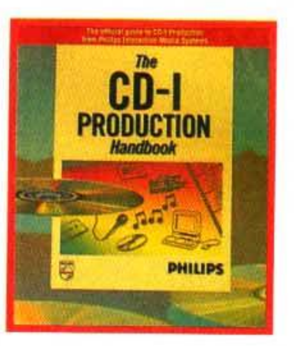
Il est prévu que sortent environ cinq titres supplémentaires chaque mois, s'adressant à toutes les catégories d'âge et d'intérêt. Par ailleurs, Les prix s'échelonneront entre 199 F (*Sesame Street*) et 349 F (*Palm Spring Open*), la majorité des titres étant vendu aux alentours de 250 F.

Qu'en est-il des accords entre Nintendo et Philips pour une éventuelle compatibilité entre le CD-I et le CD-ROM Nintendo ?

Les accords fermes avec Nintendo portent sur la création de titres spécifiques sur CD-I, avec les personnages les plus célèbres des jeux Nintendo (*Zelda, Mario*, etc.). Concernant la compatibilité entre les deux machines, rien de définitif n'a été conclu.

Merci, M. Larue et longue vie au CD-I.

Propos recueillis par
Dogue de Mauve



CD-I : les livres

Avec l'arrivée du CD-I, il était normal que paraissent un certain nombre d'ouvrages de références sur la nouvelle machine de Philips. *The CD-I Design Handbook* (qui, comme son nom l'indique, est en anglais) est l'un des premiers. Il aborde avec précision, mais sans jamais devenir trop technique, les points essentiels du dévelopement sur CD-I. Pas question, en effet, de concevoir son programme à la manière d'un logiciel micro ordinaire... Bien que s'adressant en priorité aux développeurs, ce livre s'avèrera également précieux pour tous ceux qui veulent mieux connaître la technologie CD-I.
The *CD-I Production Handbook*, pour sa part, est destiné à tous ceux qui se trouve impliqués dans la création d'un titre sur CD-I. Bien que beaucoup plus ciblé, ce livre bénéficie également d'une maquette claire et aérée et il pourra intéresser ceux qui se passionnent pour tous les aspects du CD-I.
(Livres Addison-Wesley Publishing ; Prix : A).

Dogue de Mauve

EN VRAC

ANIMELAND LE RETOUR

Animeland, ce fanzine dédié au mangaset à la « japanimation », en est maintenant à son sixième numéro et fête ainsi son premier anniversaire. En constante amélioration, que ce soit au niveau de la mise en page ou de la qualité des articles, les deux derniers numéros abordent des thèmes très variés, allant de grands dossiers comme Nadia ou le fameux créateur Myazaki, d'interviews de personnalités du milieu (françaises ou japonaises), ou présentant tout simplement des longs et courts métrages d'animation ou mangas méconnus en france (*Record of Lodoss War, Silent Möbius, Vidéo Girl Aï, Space Cruiser Yamato, Vampire Princess Miyu*, etc...) sans oublier les tests de *Gundam F-91* et de *Dragon ball Z*, tous deux sur SFC. De plus, Animarte, l'association créée par ces mêmes bénévoles propose maintenant à ses adhérents un service de VPC, nommé « Animecom », leur permettant de se procurer au Japon de nombreux articles comme des LDs et cassettes vidéos, mais aussi tous les dérivés : CD's, artbooks, maquettes, posters, mangas, magazines, etc...Comme on peut le voir, les gens d'Animarte ne chôment pas et comptent bien redonner une image de marque au dessin animé japonais, trop souvent dénigré en France. Devant tant d'enthousiasme de la part de ces passionnés, on ne peut qu'espérer qu'ils y réussissent !

Ecrivez à :
Animeland/Animarte, 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris(sans oublier une enveloppe timbrée).

Douglas Alves

ELECTRONIC ARTS ÇA BOUGE !

Electronic Arts va bien et le prouve. Avec l'ouverture d'un bureau français, situé à Lyon, et d'un autre en Allemagne, la société américaine entend se lancer à fond sur le marché européen. Ces antennes serviront à renforcer les équipes de vente et de distribution des produits E.A., mais elles déboucheront sur la mise en place de développements européens (programmeurs français, à vos CV !). Enfin, après les disquettes et les cartouches, Electronic Arts va s'attaquer au CD-ROM sur *Macintosh* et *PC* (et, peut-être, plus tard, au CD-I). Dans les milieux bien informés, on chuchote que l'éditeur participerait avec Matsushita à la conception d'une nouvelle console de jeu. Commentaire de Mark Lewis, le directeur général pour l'Europe : « no comment ! ».

Dogue de Mauve

DU NOUVEAU DANS LA PHOTO MAGNETIQUE

Après le ION RC 260 et le ION-PC KIT, Canon France lance, pour les possesseurs du *Mac*, le Kit *ION-Mac 560*. composé du nouvel appareil RC-560, ainsi qu'une carte de numérisation pour la famille *Mac II* et Quadra. La carte pilote le RC-560 et, outre les fonctions d'édition d'image, le logiciel peut créer des animations QuickTime. Avec le Kit *ION-Mac*, Canon ouvre une ère nouvelle au monde de la PAO : une fois les images *Mac* enregistrées sur la disquette du *ION*, on peut les voir en connectant l'appareil sur un écran vidéo ou un vidéo-projecteur. Prix de l'ensemble : plus de 17 000 F pour le RC-560 et 5000 F pour le kit ION-Mac).

Rama

10th - 12th July
Friday and Saturday 10.00 to 6.00
Sunday 10.00 to 4.00
The 6th International Computer Show
Incorporating the 16 Bit Computer Show

The 6th International Computer Show

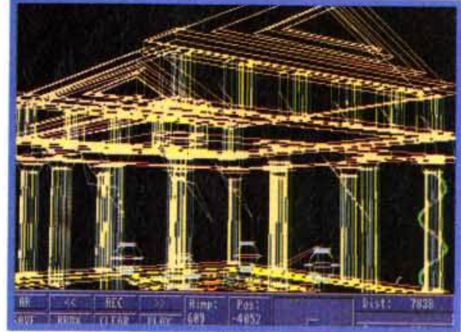


Imaginez une véritable foire uniquement consacrée à la micro et rien qu'à la micro. Des tonnes de logiciels, de périphériques et de consommables en promotion, du domaine public à tout va, des démos plein les yeux et de la musique plein les oreilles, voilà, en résumé, ce que l'on trouve dans ce salon anglais.

Pour sa 6ème édition, The 16 bits Computer Show laissse sa place à l' International Computer Show. 30 000 visiteurs viennent s'y alimenter en matériels à prix cassés.

C'est du 10 au 12 juillet que s'est déroulé The 6th International Computer Show au Wembley Conference Center de Londres. Comme chaque année, le monde afflue dans ce salon grandissant à chaque édition. La majorité des exposants sont de simples revendeurs qui profitent de l'occasion pour casser les prix sur leurs matériels, entre autres les configurations PC. Exemple : un 386sx à 25 MHz équipé de 2 Mo de RAM, d'un disque dur Seagate de 42 Mo, d'un lecteur 3,5 pouces HD et d'un moniteur S-VGA 14" avec en prime deux billets d'avion pour Paris (!!!), le tout pour un peu moins de 7000 F ! Best Electronics, un Américain, est spécialisé dans les accessoires pour *Atari*. Le CartMaster est une de ses dernières trouvailles : il permet de connecter jusqu'à quatre cartouches sur un *ST*. Une carte horloge, par exemple, un digitaliseur, et pourquoi pas i Spectre GCR : l'émulateur *Macintosh*. *Real Things* est un logiciel d'animation éducatif qui contient de véritables scènes animées. *Safari* met en scène des animaux de la savane qui courent, galopent et sautent. Existent aussi *Sea Life* et *Humans*. Toujours côté logiciels, nous avons droit à une démonstration époustouflante : il s'agit de véritables images de synthèse réalisées sur *Amiga*, tout à fait comparables à ce qui peut être réalisé sur des machines plus professionnelles. En France, on a le Minitel avec son téléchargement. En Angleterre, il y des micro-serveurs accessibles à l'aide de micros équipés de modems. *Cyberspace Gateway* est un de ceux-là. Si l'apparence est celle d'un micro-serveur ou BBS (voir notre article), le serveur n'en dispose pas moins de 16 portes d'accès. Voici le numéro : 19.44.71.580.6433. Enfin, finissons ce tour de salon par quelques gadgets intéressants. *File a Disk* est un classeur dans lequel vous rangez bien soigneusement des fiches de couleurs différentes. Enfin, le « clou » du salon cette fois-ci consiste en l'adaptation pour *PC* du fameux clavier en carton. Posé sur votre clavier, vous colorez les touches qui correspondent aux différentes commandes de votre simulateur de vol favori. Et si vous changez de simulateur, vous changez de clavier... en carton ! *Silverbird Keyboard Overlay* est vendu par pack de cinq pour 50 F environ. Rendez-vous nous est donné pour l'édition d'hiver du 19 au 21 février 1993 à Londres.

David Téné



Alternative Image nous propose une application réalisé grâce à son logiciel Real 3D.

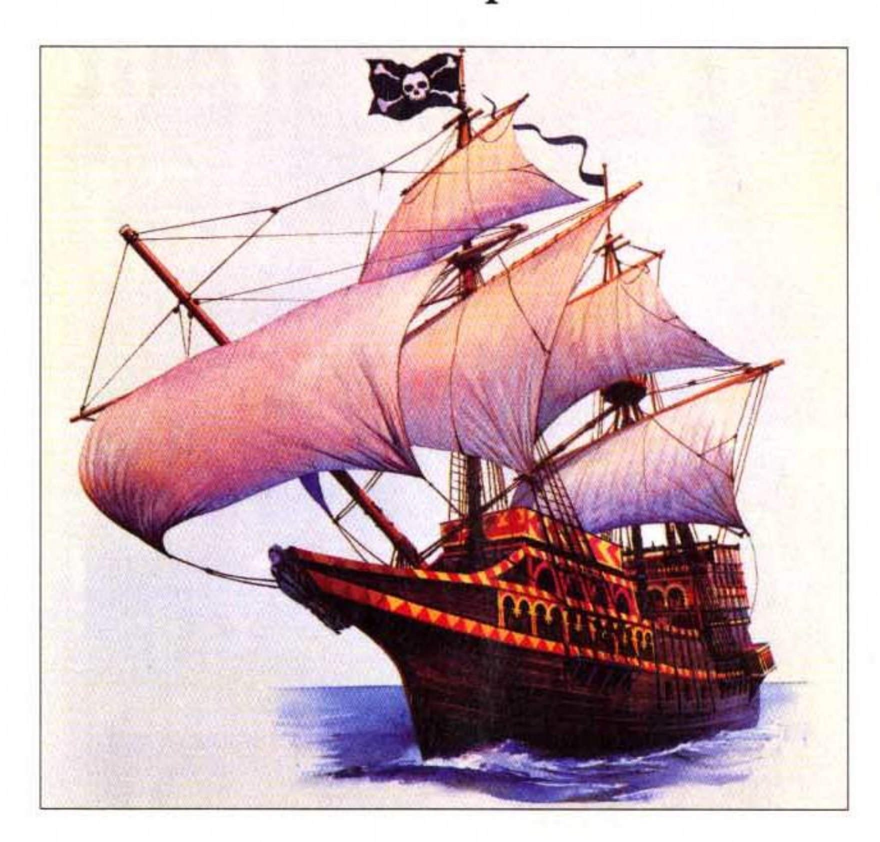


Voici la sympathique équipe du magazine JAM représenté par Jeff Walker et Steve Williams.

Jeff Walker : fou de l'Amiga

Il existe en Angleterre un magazine en noir et blanc entièrement consacré à l'*Amiga*. Certains l'appelleraient fanzine, mais j'insiste pour comparer *JAM* (*Just Amiga Monthly*) à un magazine. Outre ses 50 pages bien remplies et ses quelques pages de pub, le fond et la forme sont dignes d'une vraie revue : reportages, actus, enquêtes, interviews, conseils techniques... D'ailleurs, *JAM* est devenue LA référence des utilisateurs techniques d'*Amiga*. Jeff Walker, son rédacteur en chef, est un vieux de la vieille puisqu'il a collaboré à de nombreux magazines dont notamment *Amiga Computing*. Et son besoin d'indépendance l'a poussé à créer son propre magazine. Jeff croit énormément au succès du CDTV. Voici ses explication : « Lorsque Steve Franklin, directeur commercial de Commodore a déclaré, il y a trois ans lors d'une conférence de presse, qu'il ferait de l'*Amiga* la machine familiale la plus vendue en Angleterre, les journalistes lui ont ri au nez. Mais voyez le résultat à présent : l'*Amiga* est le micro le plus populaire chez nous. A présent, Steve Franklin se consacre uniquement au CDTV. J'ai donc de fortes chances de penser que le CDTV est tombé entre de bonnes mains. Par ailleurs, depuis que le mot *Amiga* apparaît devant CDTV, les ventes ont carrément décollé. En effet, imaginez que pour 6 000 F environ, vous avez un lecteur de *CD* audio et CD-ROM, un clavier, un lecteur de disquette... Bref, vous disposez d'un véritable ordinateur à base de CD-ROM. D'autre part, ici, le CD-I de Philips est vendu deux fois plus chers qu'aux Etats-Unis (vous savez, le fameux dollar informatique !). Voilà donc pourquoi je suis confiant en l'avenir du CDTV » David Téné

Ce soir, vous pourriez devenir le roi des chemins de fer, créer une civilisation, ou vous transformer en pirate des Caraïbes.



Vous pourriez aussi aller vous coucher tôt.

Avec toutes ces possibilités de voyages fantastiques, il n'y a pas de raison d'aller se coucher tôt. Conçue par le gourou des logiciels, Sid Meier, chaque aventure vous entraîne dans un jeu de rôle stratégique où vous devez faire preuve d'imagination et de bon sens. Vous pouvez jouer avec le train que vous avez toujours désiré, survivre et prospérer aux côtés de Gengis Khan, ou naviguer sur un galion au large de l'Espagne. Voulez-vous vraiment aller vous coucher?



Railroad Tycoon, Civilization, et Pirates.
Des classiques du Numéro Un des éditeurs de logiciels en Europe.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tél: 44 666 504 326
DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE



Sur la ligne de départ du très célèbre autodrome de Montlhéry, les journalistes de Tilt sont déjà prêts à se livrer une course sans merci.

Ubi Soft : ça déménage !

Houlà, on peut dire qu'ils ne chôment pas chez Ubi Soft. Non content d'éditer, de distribuer et de compiler sans cesse des dizaines de logiciels, voilà qu'ils se mettent à organiser toutes sortes d'évènements dans notre petit monde. Compte-rendu de nos envoyés spéciaux...



De gauche à droite : Marc Menier, Marc Lacombe, David Téné, tenu en joue par Doguy l'impitoyable, Laurent de France et, sous le masque et la barbe de Jean-Loup Jovanic.

Vous vous souvenez peut-être du grand concours « Battle Isle » organisé il y a quelques temps par *Tilt* et UBI Soft. Et bien, les gagnants ont eu l'illustre privilège d'affronter les journalistes de *Tilt* au cours d'une mémorable partie de Paintball. Pratique sportive tout droit venue des Etats-Unis, le Paintball permet à deux équipes de « s'entretuer » à l'aide d'armes à air comprimé, projetant des billes de peinture sur une grande distance. Bref, de quoi s'offrir une baston d'un réalisme saisissant et surtout sans bobos ! Autant vous dire que pour des journalistes habitués à faire du sport confortablement assis dans un fauteuil en cuir en s'usant le pouce sur un joystick, l'après-midi ne fut pas sans douleurs et courbatures. Enfin, il nous restait nos stratégies militaires inégalables, acquises lors des parties assidues de wargames sur micro. Parmi les journalistes appelés sous le drapeau, on pouvait compter : Dogue de Mauve, Marc Lacombe, David Téné, Jean-Loup Jovanovic, Laurent Defrance et votre serviteur, Marc Menier. Carole Brozek et Carole Degoulet représentaient UBI Soft. Face à eux, de jeunes lecteurs avides d'en découdre avec leurs « idoles ». Nous considérant trop forts pour être réunis dans un même groupe (ou était-ce le contraire ?), les animateurs de cette journée ont séparé les participants en deux équipes homogènes. En fait, dès les premières batailles, on s'aperçoit très vite que les jolies stratégies que l'on couche sur papier ne servent à rien quand les billes filent dans tous les sens. C'est chacun pour soi. D'ailleurs, si vous voyez par hasard Doguy dans la forêt de Meudon, dites lui qu'il peut sortir de son bunker, la partie est terminée.

Pour tous renseignements, contactez Lionel Thomine de Cobra Loisir - tél : 49 00 07 89. Si le Paintball était réservé aux vainqueurs du concours, il n'en était pas de même pour la grande journée « Dune » au Virgin Megastore de Paris, le 4 juillet dernier. L'équipe de Cryo était là au grand complet pour présenter au quidam son chef-d'oeuvre pixélisé.

Revenons au sport, maintenant, avec une course de Formule 3000 organisée à l'occasion de la sortie de *Jaguar XJ220*, le logiciel de Core Design...

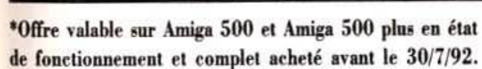
26 mai 1992, 15 heures. Quatre monoplaces s'apprêtent à démarrer pour une course effrénée et sans pitié sur le célèbre autodrome de Montlhéry. A bord, Richard Barclay de Core Design, Frank Ladoire de Génération 4 et Dany Boolauck et moi-même, David Téné, de *Tilt*. Non loin de là, Seb, un confrère de Joystick est prêt à nous mitrailler, l'appareil photo rivé à l'oeil droit (c'est d'ailleurs à lui que nous devons les photos qui illustrent ce reportage). Le départ est donné. Dans un vrombissement indescriptible, les bolides s'élancent sur le circuit. Trois personnes d'Ubi Soft nous observent avec un regard inquiet, mais admiratif (?).

Ici, pas de vie infinie. La simulation fait place à la réalité. Un faux pas et c'est le tête à queue, le tonneau ou, pire encore, la tête écrasée contre un tronc d'arbre. Mais heureusement, de précieux conseils nous été dispensés par la très sympathique équipe de Mygale Contact, la seule école française à l'heure actuelle de Formule Ford qui soit son propre constructeur.

Des stages sont organisés tout au long de l'année et le meilleur se voit offrir une saison complète. Selon ses capacités et son acharnement, il peut gravir les échelons et accéder à la Formule 3, puis à la Formule 3000 et enfin, peut-être, un jour, à la Formule 1 Pour tous renseignements, Mygale Contact - tél. : (16).70.58.13.22.)

Marc Menier
& David Téné

Si tu nous vends ton Amiga 500* 1500 francs, on veut bien te vendre un Amiga CDTV.



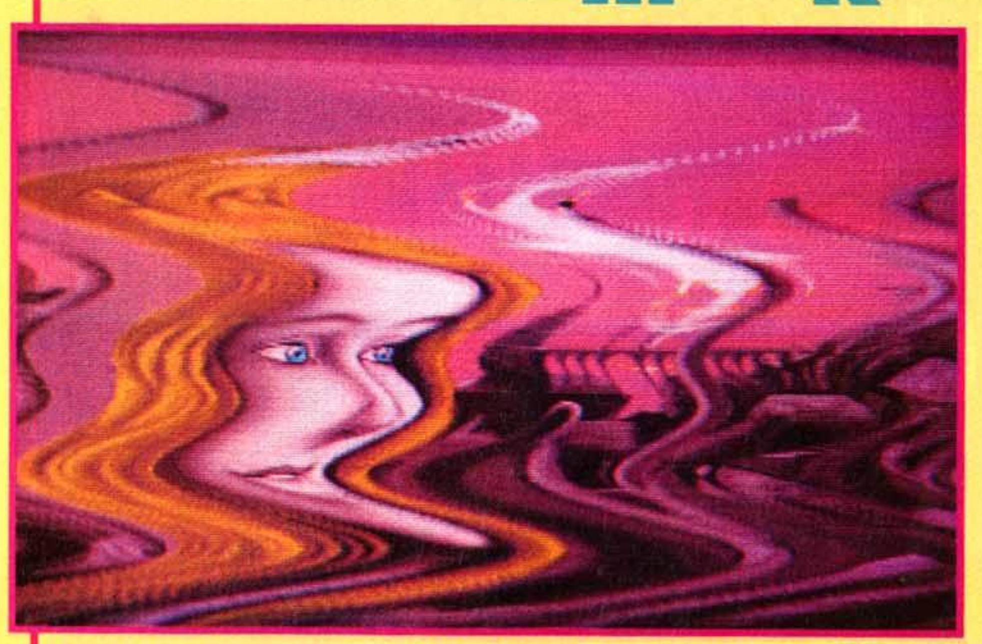


Jusqu'au 31/12/92, pour tout achat d'un Amiga CDTV, Commodore te rachète 1500 francs ton Amiga 500 ou 500 plus avec son boîtier d'alimentation et sa souris. De toutes façons, tu n'en auras plus besoin puisque l'Amiga CDTV est l'alliance des deux technologies, le CD-ROM et l'Amiga. Lecteur de CD-ROM, de CD Audio, CD+G, l'Amiga CDTV s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge. A toi l'univers du CD-ROM.

Avec un clavier et un lecteur de disquettes, l'Amiga CDTV redevient un Amiga sur lequel s'adaptent tes accessoires, ton écran (TV ou moniteur) et tes logiciels actuels. Tu retrouves ainsi toutes les fonctions du micro-ordinateur. Plus de 4000 logiciels, plus de 80 titres, tous les CD-Audio, avec l'Amiga CDTV tu n'as pas fini de t'amuser.

"Pour tous renseignements, consultez le 3614 code Commodore"





Dans Illusion, l'écran spécialement STE de la Phaleon Gigadémo, vous aurez droit à une superbe image fullscreen (réalisée par Killer-D, une graphiste bien connue) qui se déforme sinusoïdalement. Un bien bel effet, que l'on aimerait voir plus souvent...



La présentation de la Phaleon Gigadémo est sans doute ma partie favorite. Elle reprend avec une grande fidélité l'interface graphique du NeXT, une machine surpuissante réservée à quelques chanceux fortunés ou aux étudiants en imagerie de synthèse.

DEMO

Ça y est, les programmeurs *ST* inversent la vapeur ! Après une longue période de vaches maigres, les démos reviennent en force sur *ST*. *Tilt* vous en présente quelques morceaux choisis...

A tout seigneur, tout honneur. La plus grosse production de ces dernières semaines, c'est la mythique *Phaleon Gigadémo* qui sort enfin après plus de deux ans d'attente. Organisée par le groupe NeXT et annoncée comme la démo la plus impressionnante sur *ST*, la *Phaleon* a quand même pris un sacré coup de vieux. La plupart des écrans "géniaux" conçus, à l'époque, paraissent aujourd'hui assez banals. Mais quelques screens tirent bien leur épingle du jeu, ne serait-ce que les différents main menus conçus par NeXT : un *Shadow of the Beast* inspiré du jeu original sur *Amiga* et nettement plus beau que la version *ST* éditée par Psygnosis et un *Dungeon Master* un peu dépeuplé, mais dont les graphismes sont dignes de l'original. D'autre part, les spectateurs pressés n'ont pas été oubliés avec un menu simplifié et un mode "Amiga" qui charge les écrans les un après les autres.

Impossible ici de décrire un à un tous les écrans car la *Phaleon* tient sur pas moins de 4 disquettes bourrées à craquer. Sachez simplement que la majorité des groupes sur *ST* y sont représentés et que certains écrans exploitent les avantages du *STE*. Enfin, un coup de chapeau à la présentation qui reprend le style graphique des stations NeXT. Bref, une démo bien finie qui mérite de figurer dans votre "démothèque" (attention, la *Phaleon* nécessite un *ST* avec un mega de mémoire).

Dans un tout autre genre, voici la dernière démo d'An Cool, la MDEMO 3. Programmeur du groupe TCB (voir notre interview), An Cool est un spécialiste de la one-man-démo. Ainsi, la MDEMO 3 est une réalisation particulièrement psychédélique qui mélange heavy metal et acid music, sous la forme de clips délirants et stroboscopiques (à déconseiller aux personnes sujettes à l'épilepsie). Bien que la technique ne soit pas réellement le point essentiel de cette démo, on remarquera que toutes les musiques sont au format soundtracker (4 voies digit). Une démo amusante pour tout *ST*(avec un méga) qui séduira les fans d'An Cool.

Finissons avec une démo entièrement conçue et réalisée par le groupe allemand NPG. Elle s'intitule... heu... en fait, je ne peux pas vous donner le titre, car il change à chaque fois qu'on la charge (!!!).

Sans vraiment atteindre des sommets, elle propose quelques jolis écrans qui, pour être classiques dans leur présentation (scrollings, logos, etc.), n'en sont pas moins sympathiques. Rien ne vous oblige à vous la procurer mais elle vaut quand même le détour.

Voilà, c'est tout pour cette fois-ci. Le mois prochain, nous vous proposerons de nouvelles démos et d'autres interviews. Enfin, n'oubliez pas, vous retrouverez toutes ces démos et bien d'autres encore dans *Micro Kid's* sur FR3.

Les grands noms du ST

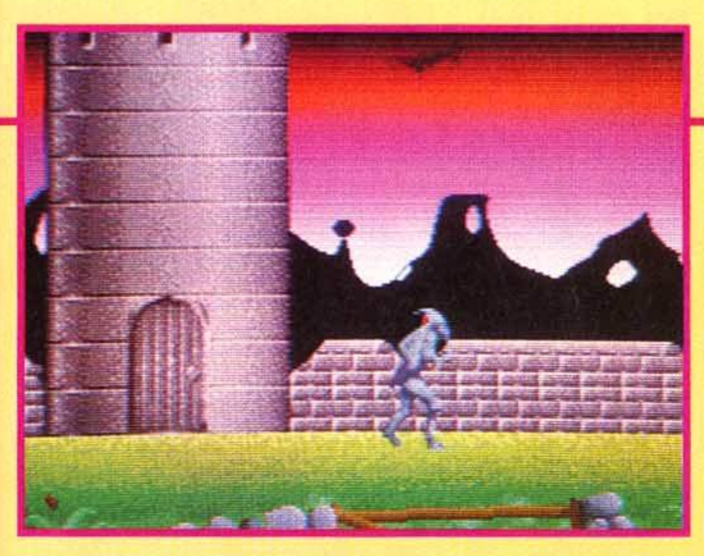
Ce mois-ci, nous vous proposons les interviews EXCLUSIVES de Mascot de Delta Force, l'une des très rares filles à faire partie d'un groupe et Tanis, le célèbre graphiste de TCB.

TANIS CHEZ TCB

INTERVIEW

Tilt : **Bonjour Niklas (dit "Tanis"). Tu as 19 ans et tu es le graphiste principal du célèbre groupe The Carebears (ou TCB). Peux-tu nous en dire plus sur les autres membres du groupe ?**

Niklas : Il y a Nick, le programmeur principal. Il a 21 ans et étudie à l'université. A vrai dire, il travaille plus sur *PC* que sur *ST*. Jas est le deuxième programmeur, il a 20 ans. Malheureusement, il est particulièrement inactif. An Cool, programmeur et musicien, a 20 ans et est aussi à la fac. Gogo, qui a également 20 ans, est le seul membre du groupe qui ne soit





Principal atout de la Phaleon Gigadémo, la possibilité de choisir chaque écran à l'aide du main menu de votre choix. Vous sélectionnerez, selon vos préférences, un menu sous la forme d'un Dungeon Master (un grand labyrinthe en 3D plein de téléporteurs et de trappes - on raconte même qu'un monstre hante les couloirs) ou une superbe reprise en fullscreen du Shadow of the Beast de l'Amiga (voir ci-dessus). Ou, si vous êtes pressé, vous pourrez utiliser les menus alternatifs (type Amiga ou Punish Your Machine).
A droite, l'écran de présentation d'une démo qui met en scène des dragons : sympathique non ? Bref, la Phaleon Gigadémo, malgré sa lente maturation, mérite de figurer dans la "démothèque" de tout collectionneur qui se respecte. J'ai dit.

S : LE REVEIL DU ST

L'une des séquences les plus étonnantes de la MDemo 3, est sans aucun doute, celle qui présente des images digitalisées d'un danseur noir à l'air féroce qui "headbang" comme un fou furieux.
A droite, un écran plus classique avec des lettres qui zooment à travers l'écran.



Ci-contre, le main menu de la démo multi-noms de New Power Generation.
Ci-dessous, une image exclusive de la prochaine (?) démo de TCB, la page de présentation d'un écran subtilement intitulé "Flashback".



pas suédois. C'est le second graphiste et il travaille actuellement avec Thalion Software en Allemagne.

TCB est probablement le groupe le plus connu sur la scène *ST*. Mais vous n'avez pas sorti grand-chose depuis environ un an. Allez-vous faire quelque chose pour changer cet état de fait ?

Heu... En fait, nous avons une démo terminée mais il manque quelques détails à régler, ce qui devrait prendre environ 2 heures. Ceci dit, personne ne ressent plus la même motivation pour la finir, comme c'était le cas des Cuddly Demos.

Tu veux dire que vous n'allez PAS la sortir, après tant de temps passé dessus ?

Nous ne savons pas trop... Nous sentons que les gens ne la réclament pas autant que c'était le cas il y quelques années. Après nos plus grosses démos, la scène *ST* s'est transformée en une sorte de jungle de la démo et nous avons senti alors que nous disparaissions dans l'ombre. Nous n'avons donc pas l'impression que quiconque soit réellement intéressé par une nouvelle production TCB...

Sincèrement, je pense que vous vous trompez... Peut-être pourrais-tu quand même nous en dire plus ?

Il n'y aura pas beaucoup d'écrans. Cette fois, nous misons sur la qualité plutôt que sur la quantité. Cela aurait probablement pu être notre démo la plus techniquement brillante jusqu'à présent. Il y a énormément de graphismes différents et toutes les musiques sont soundtrack. Bien sûr, nous nous attaquons aux Lost Boys pour avoir "tué" deux carebears dans leurs précédentes démos. Cette fois, nous "tuons" deux d'entre eux dans une séquence animée avec des graphismes bitmap et 3D. Nous avons également travaillé sur des routines de raytracing en temps réel, mais Nick s'est lassé car il n'y avait que 16 couleurs disponibles (contrairement au *PC* qui dispose de 256 couleurs en VGA).

A part ça, avez-vous d'autre projets hors du monde de la démo ?

Pour ma part, je veux continuer à travailler dans le domaine du graphisme sur ordinateurs mais pas obligatoirement le *ST*. De très bonne machines sont arrivées. Tout m'intéresse, du *PC* à la Silicon Graphics en passant par le CD-I. J'aimerais également pouvoir continuer à travailler sur des jeux, si j'en ai l'occasion. Je suis actuellement en contact avec plusieurs éditeurs et, qui sait, peut-être verra-t-on bientôt mes graphismes sur consoles. Je travaille également beaucoup sur papier ces temps-ci. Bien que les ordinateurs soient de plus en plus puissants, je trouve que le papier et la crayon sont encore le moyen le plus facile de s'exprimer. Peut-être devrais-je faire des illustrations de couvertures plutôt que des graphismes sur ordinateurs. Ou les deux. Travailler avec les éditeurs m'inquiète un peu, car j'ai eu des expériences décevantes dans ce domaine. Ceci dit, les labels avec lesquels je suis en contact sont très sympas et les collègues sont les meilleurs dont on puisse rêver... Enfin, plus tard, j'aimerais travailler sur des films d'animation réalisés sur Silicon Graphics ou d'autres machines du même genre.

Et j'espère que vous finirez par sortir votre démo.

Eric Ramaroson & Dogue de Mauve

INTERVIEW

UNE FILLE CHEZ DELTA FORCE



Tilt : Bonjour Mascot. Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Mascot : J'ai 17 ans, je suis allemande et je m'appelle Régine Vetter.

Depuis combien de temps as-tu ton *ST* ?

Mon frère a arrêté d'utiliser le *ST*, il y a environ 3 ans, pour s'acheter un *PC*. Il m'a donc spontanément donné son ex-ordinateur.

Quelle est ta fonction dans Delta Force ?

(Eh oui !)... J'écris aussi un peu dans *Maggie* (un célèbre fanzine sur disquette, NDLA).

Comment es-tu rentrée dans le groupe ?

Sammy Joe, l'un des membres du groupe, est mon voisin et, lors d'une fête organisée chez lui, j'ai rencontré New Mode et Slime (respectivement programmeur et graphiste, NDLA). New Mode m'a tout de suite demandé de venir dans DF. Et voilà !

Quels sont tes hobbies ?

Le *ST*, dormir... seule (rires). Et puis, j'ai une passion pour la France et je voudrais faire des études de français plus tard.

Merci Mascot de nous apporter une bouffée d'air frais dans ce monde exclusivement masculin.

Interview réalisée par Furyo, du groupe Overlanders

"TOUT A DISPARU"



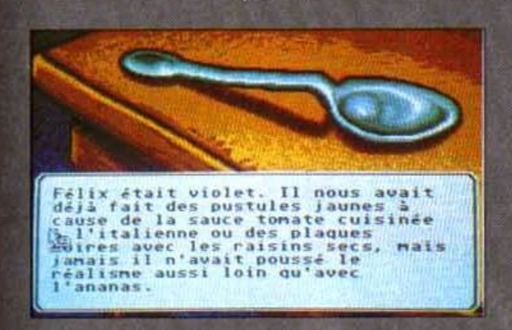


de François Coulon &
Sylvie Sarrat, Faustino Ribeiro, Laurent Cotton

"En un seul logiciel, trois aventures d'aujourd'hui illustrées chacune par un graphiste différent. Un style résolument neuf."

Atari ST/STE, lecteur double-face
AMIGA

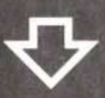
"LA BELLE ZOHRA"



de François Coulon, illustré par Faustino Ribeiro.

"Le premier vrai roman informatique. Partagez les souvenirs de la belle et inoubliable Zohra Célestibus"

Atari ST/STE, lecteur double-face
AMIGA

Bon de commande

☐ "Tout a disparu" : 198 F

☐ "La belle Zohra" : 132 F

☐ **Les deux logiciels : 245 F**

☐ ST ☐ AMIGA

☐ envoi normal (port compris)

Nom / Prénom : ....

Adresse complète : ....

....

....

☐ envoi en recommandé (ajouter 40 F)

Vente uniquement par correspondance - Paiement par chèque bancaire ou postal joint

Les logiciels d'en face, 147, rue La Fayette, 75010 Paris
Tél. : (1) 40 23 07 44

MICRO KID

avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S !

Voici déjà quelques échos.
Plus d'informations dans les prochains numéros...

LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE



Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE,
MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +.
Ce concours est ouvert à tous les participants.
Deux catégories sont en lice :
les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...
les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S. Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol ! Les pilotes qui obtiendront les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne, en temps réel sur le stand de Micro Kid's à **Imagina.**

LES « GOODIES » MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !





Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collabor

'S sur FR3

CONSOLES +

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER: DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

Dans MICRO KID'S sur FR3, le DIMANCHE A 10H05, ou sur le 3615 code FR3 ! Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques de l'émission, des pin's clignotants...

MICROS



MICRO KID'S SUR FR3, tous les dimanches à 10h05, c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés pour le grand concours de création graphique, le championnat, le top jeu vidéo, des démos, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, etc. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Le premier «Magazine Jeu» télé des Consoles et des Micros

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT. Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.



Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :
Nom : .... **Prénom :** .... **Age :**.......
Adresse :...
....
Code postal : .... **Ville :** .... ☎ ....
Machine : ....





MICROMANIA

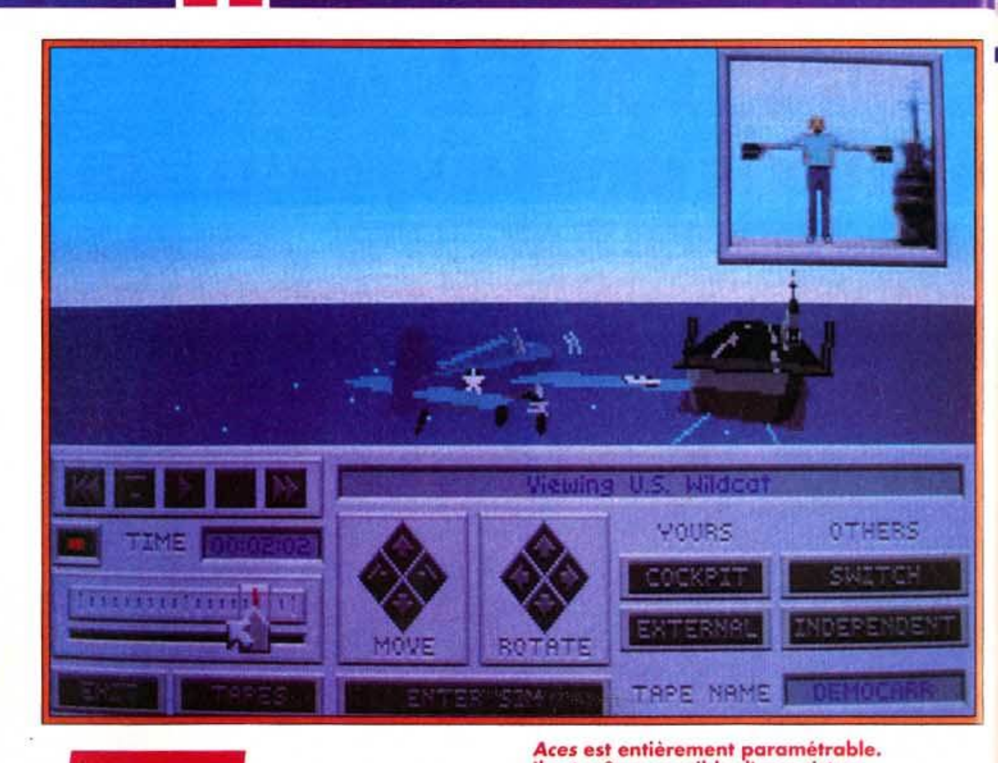
...avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



Edito

L'été fut chaud ! Les pieds en éventail sous le soleil des tropiques, je fus enrôlé de force pour jouer les as de l'aviation dans **Aces of Pacific**. *Rapatrié d'urgence à bord de la fameuse forteresse volante, que vous pouvez désormais piloter avec* **B-17 Flying Fortress**, *ce sont les cellules allemandes qui m'attendaient dans* **Castle of Wolfenstein 3D**. *Voilà un endroit calme et solitaire propice à une petite partie de* **Hong Kong Mahjong Pro**, *avec quelques compagnons de fortune, histoire de passer le temps. De toutes manières, ma fuite est planifiée : je vole une mitrailleuse lourde et je tire sur tout ce qui bouge. Ensuite, je trouve la sortie et je saute dans une Lamborghini modèle « Crazy Cars 3 » qui m'attend, moteur allumé. Plutôt simple, non ? Et pour me remettre de ces émotions fortes, j'irais voir* **Première** *au cinéma. A bientôt !*





Aces est entièrement paramétrable. Il est même possible d'enregistrer les missions pour les voir ultérieurement.

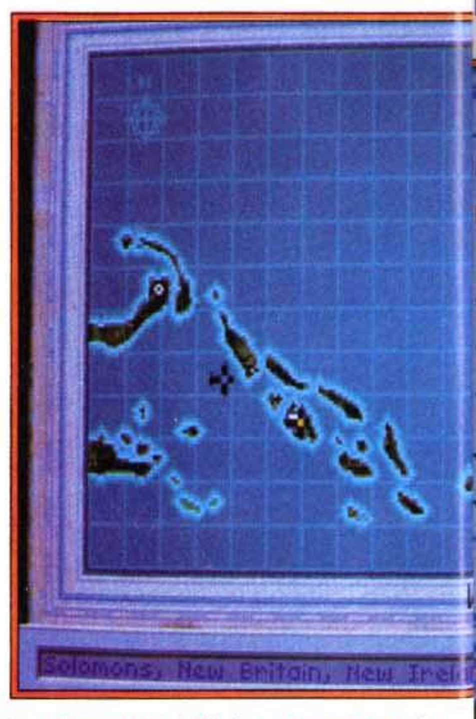
17 INTERET

PC

ACES OF

Vous rêviez de devenir un des « black sheeps » de Papy Boyington ? Sierra vous en offre l'opportunité avec ce superbe simulateur des combats aériens américano-japonais dans le Pacifique sud. Une merveille logicielle à se procurer de toute urgence !

Il est étrange de constater, pour nous autres Européens, que les Américains considèrent le Pacifique comme le principal théâtre d'opérations militaires de la Seconde Guerre mondiale : s'ils connaissent tous le « D-day » (le débarquement en Normandie), ils se souviennent surtout des terribles combats qui se sont déroulés dans les atolls perdus des Mariannes et autres Philippines. *Aces of the Pacific* rend hommage à tous ces pilotes qui allaient porter la menace dans le camp adverse sans aucune assurance de retour. Cet hommage concerne d'ailleurs tout autant les Japonais que les Américains. En effet, il vous sera possible de choisir votre camp, ce qui vous permettra d'alterner des missions de bombardements au sol en Curtiss Helldiver et des missions de torpillage en Nakajima Kate. Pour être exact, vous pourrez faire partie de tous les corps



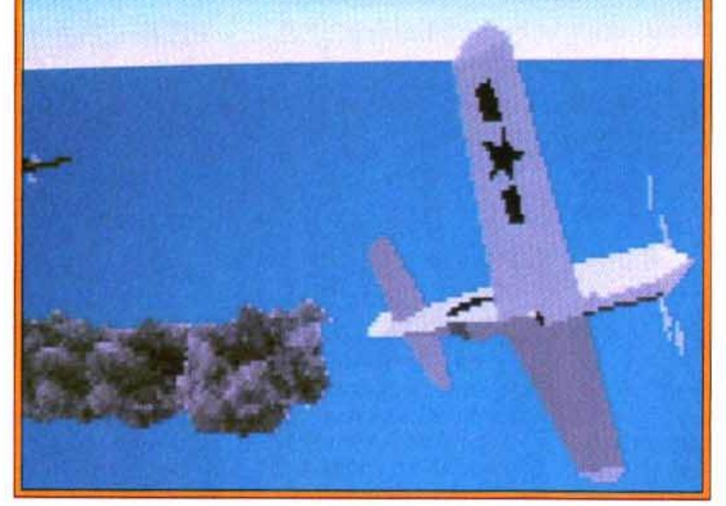
La carte est accessible à tout moment, mais ne vous apportera en général que peu d'infos. Surtout utile quand l'avion est endommagé et qu'on peut revenir en mode automatique.

Editeur : Sierra. ■ *Concepteur : Dynamix.* ■ *Dir. programmation : Bob Lindstrom.* ■ *Dir. artistique : Randy Dersham.* ■ *Dir. musical : Alan McKean.* ■ *Dir. R&D : Darek Lukaszuk.* ■ *Dir. manuel : Lynne Tunstill.*

THE PACIFIC

d'armée des deux camps, entre 1942 et 1945. Autant dire que vous disposez de tous les avions et de toutes les missions possibles à cette époque.

Si la qualité d'une simulation se mesure à la qualité de sa documentation, *Aces* atteint des sommets : le manuel compte 235 pages (dont 188 entièrement dédiées à la présentation historique), illustrées par des photos d'époque ou des dessins en couleur des différentes machines. Comme pour *Swotl*, la présence de cet ouvrage justifie presque l'achat du jeu ! Seul point noir, mais il est de taille : nos amis anglophones refusent de comprendre que nous ne parlons pas tous leur langue et n'ont traduit que le fascicule de la procédure d'installation. Heureusement, d'ailleurs, car cette dernière en déroutera plus d'un. Hormis le fait que le jeu nécessite

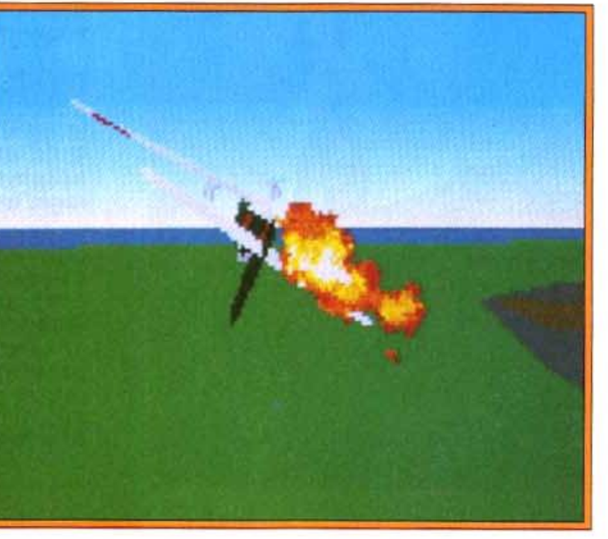


Vous êtes touché, et avec ce zéro derrière vous, vous êtes en mauvaise posture.

Configuration nécessaire

PC 386sx ou supérieur.
2 Mo de RAM.
DOS 5.0.
Ecran et carte VGA.
6 Mo libres sur disque dur.
596 Ko libres en RAM.
304 Ko d'EMS.
Contrôle par clavier, souris, joystick et ThrustMaster.

KEY
ALLIED AIRBASE
JAPANESE AIRBASE
CITY
YOUR FLIGHT
JAPANESE FLIGHT
ALLIED FLIGHT
ALLIED VESSEL
JAPANESE VESSEL
Scale in Miles
0 200 400
FLIGHT PLAN
EXIT



Un retour à la base s'impose. Si vous en avez le temps...

Duel dans le ciel micro

Il est impossible de voir *Aces of the Pacific* sans penser à *Secret Weapons of the Luftwaffe* : tous deux sont des monuments de programmation, des chefs-d'œuvre de documentation et des poids lourds de la prise en main. Il est peu de chose qui les sépare et votre choix devra plutôt se faire sur des critères de goût que sur un réel avantage de l'un sur l'autre. Si votre chère terre de France vous est précieuse, achetez *Swotl* ; si les exploits de Greg « Papy » Boyington dans le Pacifique vous laissent rêveur, procurez-vous *Aces*. Quel que soit votre choix, il sera de toute façon excellent...






Vous êtes dans le cockpit. Bientôt le crash !

AVIS

DENIS : OUI MAIS... ***Aces of the Pacific*** **est magnifique. Mais il a les défauts de ses qualités et la difficulté de la prise en main est importante. Avant que vous n'arriviez à apponter, les Japonais seront déjà à New York ! Je ne suis pas sûr que certains bugs n'aient pas réussi à tromper la vigilance de Dynamix (je me suis crashé de façon suspecte plusieurs fois...). Et puis, cette documentation en anglais est frustrante. Je croyais que les éditeurs étaient légalement obligés de traduire les manuels. *Aces of the Pacific* est une belle simulation, mais je lui préfère encore *Yeager Air Combat* qui me fait ressentir les sensations du dogfight sans m'obliger à avaler deux cachets d'aspirine avant...**

Denis Marsoulaud

AVIS **JLJ : OUI !** ***Aces of the Pacific*****, malgré ses défauts (nécessité d'un 386 33 MHz et surtout d'une gestion rigoureuse de la mémoire), est un jeu superbe. La difficulté des missions est contrebalancée par la possibilité de paramétrer très finement les dangers encourus. Sélectionner le mode « avion non touché » permet de commencer en douceur, et ce n'est que quelques missions plus tard que vous pourrez passer aux modes les plus réalistes. Le vol en escadrille et la possibilité de communiquer entre coéquipiers est aussi un très bon point. Les graphismes sont fins, l'animation fluide... Evidemment, c'est un peu lent. Mais le réalisme est très poussé, sans ternir le « fun ».**

JLJ

une machine très performante, il faudra probablement passer par une disquette de boot dédiée pour pouvoir lancer le programme. Pas très ergonomique, tout ça...

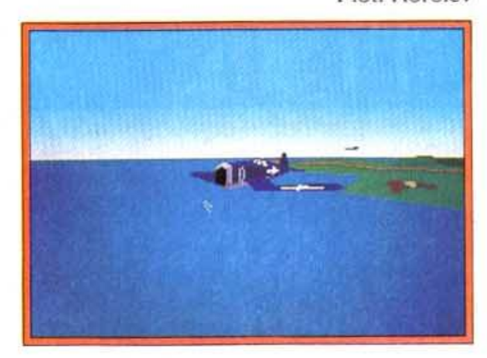
Le jeu en lui-même est une petite merveille. *Aces of the Pacific* s'inscrit dans le cadre des simulateurs de vol destinés aux fanas d'histoire et de belles machines. Aussi, n'espérez pas trouver de prise en main rapide ou de séances de tir sur cible : il vous faudra passer par des phases d'entraînement longues et difficiles avant de pouvoir prétendre remplir des missions complètes. Nous sommes loin de *Yeager Air Combat* ! Est-ce à dire que les phases de combats sont mauvaises ou dépourvues d'intérêt ? Pas du tout ! Dotées d'une excellente animation, de très bons bruitages et d'une ergonomie somme toute relativement poussée, vous passerez des heures à refaire une même mission. Juste un conseil pour les combats aériens : n'hésitez pas à passer en vue externe si vous voulez « casser du zéro ». En vue cockpit, vous n'avez quasiment aucune chance. Vous pourrez partir juste pour une seule mission ou opter pour une campagne complète, c'est-à-dire jusqu'à la reddition niponne. Vous apprendrez au fur et à mesure à reconnaître les différentes caractéristiques des avions proposés (le Hellcat est un vrai veau !) et vous comprendrez les problèmes de logistique de l'époque (faibles charges utiles, autonomies désespérément réduites...).

Aces of the Pacific est un petit bijou, à ranger d'urgence à côté de *Secret Weapons*... Magnifique programmation, excellente iconographie, superbe rendu de l'action : s'il est moins ludique que *Yeager Air Combat*, il est aussi beaucoup plus fouillé et complet. Il constitue à mon sens un des meilleurs investissements actuels en matière de simulateurs de vol.

Piotr Korolev



Vous pouvez jouer aussi bien les Américains que les Japonais.





Il est possible de paramétrer la difficulté du pilotage et ainsi les dangers liés aux décollages et atterrissages. Il est au départ conseillé de l'utiliser, mais cela ne vous apportera que très peu de points.

17 INTERET Un simulateur de vol difficile pour une reconstitution somptueuse de la guerre du Pacifique.

Magnifique et quasi exhaustif, il satisfera les plus exigeants mais découragera les débutants.

TYPE — simulateur de vol

PRIX — E

PRISE EN MAIN — **12**
Ce n'est qu'après plusieurs heures de travail que vous trouverez la récompense de vos nombreux efforts (surtout avec une documentation tout en anglais).

GRAPHISMES — **18**
Superbes la plupart du temps, ils ont juste une tendance à la simplification lors des combats.

ANIMATION — **17**
Etrange mais bonne : votre avion (en bitmap) vole avec une parfaite fluidité mais les paysages (en vectoriels) donnent parfois l'impression de faire de l'« image par image ».

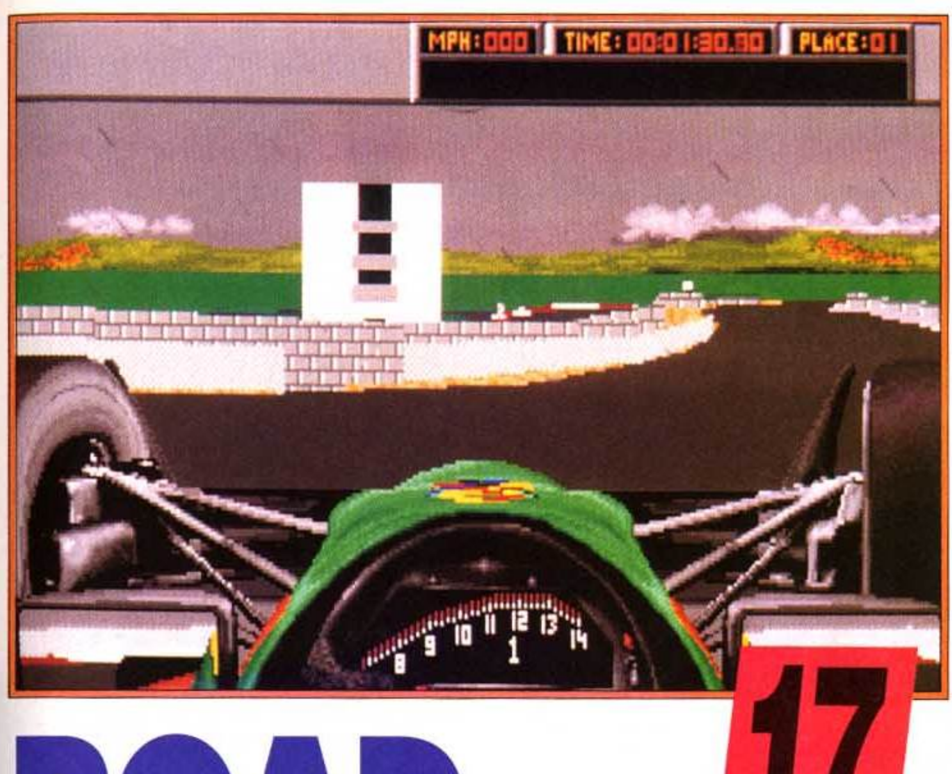
MUSIQUE — **14**
Elle satisfera les amateurs de musique militaire pompeuse.

BRUITAGES — **18**
Au cours de combats aériens, vous pourrez même entendre le bruit (réaliste) des moteurs ennemis.

MANIABILITE — **17**
Le nombre de commandes est réduit pour une simulation de cette qualité qui n'en demande pas moins un long apprentissage.

DIFFICULTE — Expert
Il faut vraiment bien connaître la simulation pour accrocher tout de suite à *Aces*. Le néophyte risque de se décourager très vite.

DUREE DE VIE — **19**
Vous pourrez voler sur presque tous les avions américains et japonais entre 1942 et 1945, en missions (paramétrables) de suprématie aérienne, escorte, mitraillage, bombardement, torpillage... Rendez-vous dans 3 ans pour un compte-rendu !

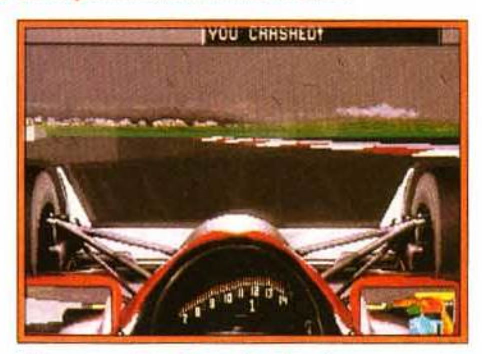




Configuration nécessaire

Machine : *PC AT* à 16 Mhz minimum. Mode Graphique : VGA ou MCGA. Média : 2 disquettes 3" 1/2 ; Carte Son : AdLib, Sound Blaster ou Roland. Contrôle : joystick ou clavier. Souris uniquement pour les menus. Manuel : anglais. Langue du jeu : anglaise. Protection : roue en carton. Installation : copier les disquettes sur le disque dur. Il faut disposer de 640 Ko de RAM minimum.

Au volant de votre Benetton-Ford, vous participez aux trois derniers championnats du monde de F1. Ici la sensation de vitesse est plus forte que dans *Grand Prix*. L'enchaînement des virages à grande vitesse est impressionnant et très réaliste.



Même en « Lane Control », les risques de crash sont réels. Un freinage trop tardif, une vitesse non controlée, un coup de volant malheureux, le tête à queue, puis la sortie de route, sont le lot quotidien d'un pilote inexpérimenté.

ROAD AND TRACK

PC

17 INTERET

Editeur : Accolade ■ Développement et programmation : Tom Loughry, Sam Nelson et Keith Orr ■ Graphismes : Roseann Mitchell et Jeff Rianda ■ Musique : Rob Wallace, Ken Allen et Russel Shiffer

Microprose fut bien inspiré de sortir son *Grand Prix.* Cela a donné des idées à Accolade pour la conception de son simulateur de voitures de course. Les deux produits sont de la même veine, avec une légère avance pour *Road & Track.* Très complet, plus abordable, il ne se contente pas d'être une copie du jeu de Microprose. Il va beaucoup plus loin et beaucoup plus vite...

La préparation à une course de F1 est affaire de spécialiste. Il ne faut pas songer à remporter des victoires, si vous n'adaptez pas votre voiture aux conditions climatiques (pluie, soleil, variable) et au tracé du circuit. Pour ce faire, *Road & Track* vous prend par la main et vous guide dans vos choix de préparation. Nature des pneumatiques, dosage des freins, choix de la boîte de vitesse (manuelle ou automatique), degré d'angle de l'aile... chacun de ces paramètres doivent être étudiés avec minutie. Si vous faites les mauvais choix, vous risquez une sortie de route, ou de terminer dans les profondeurs du classement. C'est un des aspects réalistes du jeu. Il y en a bien d'autres, à commencer par le nom des pilotes et l'écurie pour laquelle vous allez défendre les couleurs. Les seize coureurs qui tentent de décrocher le titre de champion du monde de F1 durant les années 90, 91 ou 92, sont exactement les mêmes que dans la réalité. Mansell, Patrese, Senna... A vous de vous faire un nom aussi prestigieux, au volant d'une des 5 voitures proposées. De superbes photos digitalisées présentent les bolides : MacLaren-Honda, Ferrari, Williams-Renault, Benetton-Ford et Tyrrell. Les caractéristiques de ces F1 ne sont malheureusement pas dévoilées. Lors de la course, il faut être un expert pour apprécier leurs différences.

La classique course d'entraînement vous familiarise avec l'un des seize circuits du grand prix. La fidélité du tracé est exceptionnelle. Même le célèbre tunnel de Monaco est

AVIS

JLJ : OUI MAIS... *Road & Track* rappelle par bien des côtés les autres classiques du genre, *Vroom* et *Indianapolis 500.* Du premier, il a repris un certain côté ludique, une facilité d'utilisation, une ergonomie bien pensée. Le réalisme poussé rappelle *Indy 500*, surtout pour ce qui est du réalisme de la conduite. En effet, comme dans aucun autre jeu à ma connaissance, la réaction de la voiture est intimement liée à sa vitesse, et il est capital de freiner suffisamment avant un virage, et de recommencer à accélérer dès le milieu de celui-ci, tout en gardant bien entendu une bonne trajectoire. Le problème, c'est que le contrôle au clavier est très désagréable, et qu'un joystick est à mon avis moins pratique que la souris. Le mode « pilotage automatique » permettra de se faire la main, mais il maintient la voiture au centre de la route, ce qui correspond rarement à la meilleure trajectoire... En conclusion, *Road & Track* est un jeu agréable, pour peu que vous disposiez d'une machine assez rapide (un 386-33). JLJ



2 minutes de jeu…



Sur la grille de départ, à la seizième place, une seule alternative s'offre à vous. Attendre que les premières voitures aient pris leur envol ou attaquer d'entrée, en tentant de vous faufiler entre les voitures.



Cette dernière manœuvre peut s'avérer très payante. Dans ce cas, désactivez l'option « Lane Control » et accélérez progressivement. Un coup de volant à gauche pour déboîter, vous vous retrouvez dans le couloir central.



Vous pouvez cogner les autres voitures, si elles ne vous laissent pas passer. Mais cela en vaut-il la peine ? Le crash élimine définitivement la voiture de la course.

représenté. Un éditeur de pistes vous permet de modifier ou de créer vos propres circuits. Croisement, virage en épingle à cheveux, ligne droite, lac, collines… le jeu prend de la hauteur. Mais ce n'est pas tout. Vous disposez d'une trentaine d'objets à placer sur le bord de la route à votre convenance : cameraman pour revisionner certains passages ou accrochages, indicateurs de tournants, panneaux de limitations de vitesse, buildings, tunnels… Cela ne prend que quelques secondes, grâce à l'utilisation très simples des icônes.



Le célèbre tunnel de Monaco ! Dans cette portion de circuit, la vitesse peut atteindre 295 km/h.

Vous pourrez même intégrer vos chefs-d'œuvre architecturaux aux grands prix. **Mais le point fort de *Road & Track*, c'est bien évidemment son championnat du monde.** Avant de prendre le départ pour le tour de qualification, vous pouvez « survoler » le circuit et en étudier le tracé autant de fois que vous le désirez. Quand vous vous sentez prêt, il faut déterminer le nombre de tours (de 1 à 20), et le nombre de concur-



L'éditeur de circuit est plus performant. Après avoir tracé votre circuit, vous pouvez le rendre plus vivant grâce au sélecteur d'objets : pancartes de pubs, commissaires de piste, cameraman, immeubles…. ▶

Et les autres...

Vroom **(lankhor), Road & track, *Grand Prix* (Microprose)… Le tiercé gagnant ? Il est sûr que ces trois simulations de formule 1 tiennent le haut du pavé. Hormis le jeu français qui domine de l'aileron, et des pneux, ses concurrents (« *Vroom* est une valeure sûre à ne pas manquer… » dixit OH dans *Tilt* 101), les deux autres titres, à première vue, franchissent la ligne d'arrivée roues dans roues. Pourtant au bout d'un tour de chauffe, *Road & track* a déjà quelques longueurs d'avance. Trop complexe et pas assez rapide, *Grand Prix* a autant de détracteurs que de supporters. La richesse de ses options plaît davantage aux vrais mordus de simulation. Mais pour ce qui est de la vitesse, elle ne décoiffe que les chauves ! *Road & Track* a su combiner avec beaucoup de**



AVIS

PIOTR : NON ! Prenez le problème dans tous les sens, vous arriverez irrémédiablement à la même conclusion : une course automobile consiste à maintenir une voiture entre deux lignes parallèles en évitant les obstacles éventuels. Partant de ce constat, on peut donc légitimement se demander quel intérêt (autre que bassement mercantile) ont les éditeurs à nous proposer chaque mois des courses de F1. Après *Indy 500, Nascar Challenge* et, surtout, *Vroom,* on peut estimer que tout a été dit : on ne pourra plus faire que du « réchauffé », au mieux une bonne copie. A ce stade, vous allez penser : « Maintenant, il va nous dire que *Road & Track* est justement l'exception qui fait que nous avions tort... » Et bien, je suis désolé pour *Roads & Tracks* mais ses bonnes digits, son paramétrage assez complet et ses courses fidèles aux circuits originaux ne suffisent pas : à mon sens, rien ne justifie son achat pour ceux qui possèdent déjà un de ses prédécesseurs. Piotr Korolev

rents (de 2 à 16). Le seul reproche à faire concerne le tour de qualification. Un seul pour avoir la meilleure place sur la ligne de départ, c'est vraiment trop court et pas du tout réaliste. Pour le reste, vous n'aurez pas de souci à vous faire. **L'impression de piloter une vraie F1 est très forte.** En réglant votre siège, vous pouvez voir plus ou moins loin devant vous. Le tableau de bord est clair et précis. Un rapide coup d'oeil dans les rétros pour connaître la position de vos poursuivants. Freinage avant le virage et accélération dans le tournant sont des notions qu'il faut sans cesse avoir en tête. Sinon, c'est le tête à queue et, dans le pire des cas, la collision avec une voiture (gerbes de feu à l'appui) ou le choc avec un cameraman, placé sur le bas côté, en attente de sensations fortes. Il va être gâté ! *Road & Track* est en tout point remarquable. Il n'est pas tombé dans le piège des simulations très complètes mais difficiles à utiliser. Il se met à la portée de tous ce qui est un gage de succès quasi assuré.

Laurent Defrance



Lane control

Lane control : Quelle trouvaille ! Cette option vous retire une épine du pied. Lorsqu'elle est active l'ordinateur prend en charge, jusqu'à une certaine limite, le contrôle du véhicule. Il intervient essentiellement dans les virages. Selon la nature du tracé et la vitesse à laquelle vous déboulez, il choisit la meilleure courbe. Vous pouvez quasiment lâcher les commandes, l'ordinateur fait le reste. Mais, cela est vraiment efficace si vous ne roulez pas comme un fou, dans ce cas, il ne peut rien pour vous. Le tête à queue, et parfois pire, est la seule issue. Une fois que vous connaîtrez parfaitement les réactions de votre voiture, vous abandonnerez cette aide intelligente.

"doigté" réalisme et ludisme. Les différents niveaux de difficulté contentent à la fois le joueur "Vroomien" et l'expert de Formule 1. Pour le reste, on retrouve le même travail graphique (3D surface pleine) et le même souci du détail. Si vous avez aimé *Grand Prix* vous adorerez *Road & Track*.



Instant vérité : n'importe quel moment de la course peut être enregistré et analysé. Sur la grille de départ, les accrochages sont fréquents et les voitures s'enflamment facilement.

17 INTERET

Une simulation de F1 qui talonne l'excellent *Vroom*. Riche en options et très agréable à piloter, il est des jours où l'on regrette de ne pas être coureur de F1.

TYPE — course de formule 1

PRIX — E

PRISE EN MAIN — **17**
Un jeu d'enfant. Les menus et les icônes sont très explicites. Les accès à certains menus par les touches du clavier durant la course sont rapides

GRAPHISMES — **17**
De superbes images digitalisées pendant la présentation, avec des décors en 3D, surfaces pleines soignées, et une vue changeante des autres bolides, reconnaissables à la couleur de leur écurie.

ANIMATION — **15**
Une option permet de donner plus de vitesse à votre voiture. Elle consiste à limiter les détails du décor. En revanche, si vous voulez garder tous les éléments extérieurs, vous piloterez une voiture où la sensation de vitesse est très réduite.

MUSIQUE — **8**
Vous pouvez l'oublier. Elle n'apporte rien au jeu et surtout, elle tape sur le système.

BRUITAGES — **6**
Ridicule ! Crissement de pneu et accélération manquent totalement de réalisme.

MANIABILITE — **18**
Avec l'option originale « lane control », on laisse presque la voiture nous commander. C'est un aspect important du jeu car il apporte, au début, une grande maîtrise dans le pilotage de la voiture et permet au joueur de commencer progressivement son apprentissage de pilote.

DIFFICULTE — dosable
5 niveaux de difficultés, plus le « lane control » et le choix de sa boîte de vitesses. En mode "novice", vous survolerez le championnat du monde.

DUREE DE VIE — **18**
Tout le monde y trouvera son compte. Grâce à la sauvegarde, vous pouvez coller à l'actualité en jouant un grand prix toutes les 2 semaines.



WOLFENSTEIN 3D PC



Configuration matérielle

Mode : VGA.
Médias : 2 disquettes 3"1/4 (720 Ko).
Carte son : AdLib, Soundblaster.
Contrôles permis : clavier, souris, joystick.
Notice : en anglais.
Installation disque dur : 2 minutes ; 2,4 Mo occupés.
RAM minimale requise : 640 Ko.



18 INTERET

Après avoir nettoyé les dix niveaux et vous être frayé un chemin jusqu'à la sortie, un boss de fin de jeu vous attend. Il faudra faire preuve de rapidité et ne pas avoir peur de gacher vos munitions pour lui faire mordre la poussière.

***Wolfenstein 3D* est un jeu d'action génial qu'il vous faut posséder à tout prix. Des déplacements à la *Underworld*, des animations d'une fluidité jamais vue, des musiques et des bruitages dignes d'un film de guerre, une jouabilité extraordinaire, des ennemis variés et terrifiants...**

L'histoire se déroule en pleine Seconde Guerre mondiale. Selon les bruits qui courent, un savant allemand ressusciterait les morts pour créer une armée de zombies dévouée au Führer. Vous incarnez W.J. Blazkowicz, un espion allié qui a été capturé par les nazis après s'être introduit dans le château de Wolfenstein. Profitant d'un moment d'inattention de votre garde, vous le neutralisez et émergez de votre cellule après lui avoir dérobé son couteau, son luger et huit cartouches. Votre but est de réussir à vous évader et pour ce faire, vous devrez explorer les dix niveaux du château, chacun étant reliés à l'autre par des ascenseurs et liquider tous les Allemands qui vous barreront le chemin. Le jeu comporte six épisodes indépendants de difficulté croissante. Quatre modes de difficultés allant de « Can I play daddy » à « I am death incarnate » (le plus sanglant) vous sont proposés. L'écran de jeu représente le décor dans lequel vous évoluez avec, en bas, le niveau que vous visitez, votre score, le nombre de vos vies (vous en gagnez une tous les 10 000 points), le visage de votre personnage, votre santé et l'état de vos munitions. Vous dirigez



Tous les niveaux sont reliés par des ascenseurs. Cherchez bien car certains, cachés derrière des murs pivotants, vous emmènerons à un niveau spécial rempli de trésors et d'ennemis.

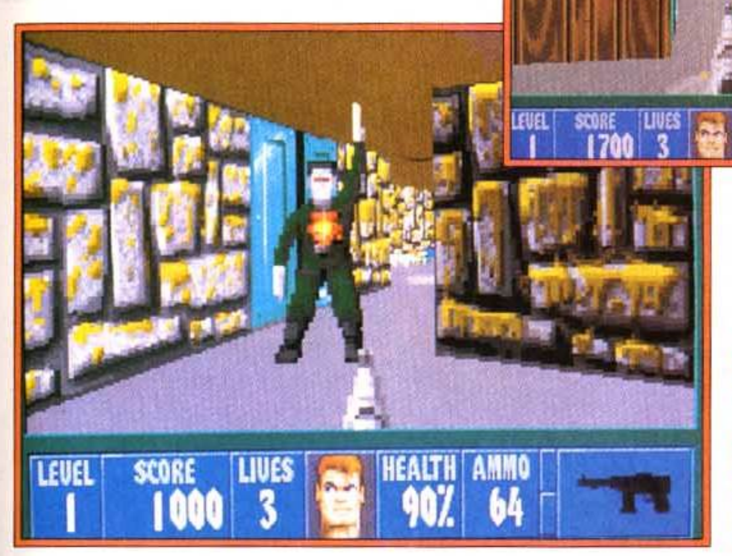
AVIS

REBS... OH OUI ! Je laisse ce jeu fantastique de côté quelques instants pour vous faire part de mes impressions. Heureusement que Thomas est tombé par hasard sur le shareware et que DP-Tool a eu l'extrême gentillesse de nous adresser *Wolfenstein* car sinon je serais passé à côté d'un jeu d'action vraiment génial. Depuis que je l'ai vu, je n'arrête pas d'y jouer. Les graphismes, l'animation et surtout les musiques et les bruitages sont merveilleux. J'en arrive à me croire vraiment dans le château, cerné par les Allemands. Je me suis même surpris à plusieurs reprises à pencher la tête en faisant avancer mon personnage pour voir si un Allemands ne m'attendait pas dans un angle de la pièce, et à sursauter lors d'une attaque éclair... Il est vraiment très prenant. Je regrette, par contre, que les programmeurs n'aient pas inclus les grenades parmi les armes. Commandez le, vous serez immédiatement conquis. Bon je vous laisse, une colonne de nazis m'attend derrière une porte. REBS

Un croisement de *Castle Wolfenstein* et d'*Underworld*

A l'origine, il y a maintenant plus de 10 ans, *Castle Wolfenstein* était un petit jeu bien sympathique qui était sorti sur *Apple*. Le scénario était le même et les décors en 2D avec une vue de dessus. *Wolfenstein 3D* ne fait que reprendre la

Editeur : Apogee. ■ Distributeur : DP-Tool Club. ■ Conception : Jay Wilbur, Tom Hall. ■ Programmation : John Carmack, John Romero, Jason Blochowiak. ■ Graphismes et animation : Adrian Carmack. ■ Musiques et bruitages : Robert Prince.



Les décors changent en fonction des niveaux, ainsi que les monstres. La perspective est excellente et servie par des vues en 3D exceptionnelles.

Blazkowicz dans une vue en 3D comme dans *Underworld*, au clavier, au joystick ou à la souris. Tout au long de vos explorations dans les dédales de la forteresse, vous serez amené à ouvrir des portes, à chercher des clés et à sonder les murs à la recherche de passages secrets. Ces derniers renferment des trésors, des munitions, des armes ainsi que des trousses de soins. Vous y découvrirez une petite mitraillette, puis une mini gatling qui vous permettra de nettoyer un couloir ou une pièce en quelques secondes. Les contrôles se font sans aucun problème. Les gardes sont à éliminer sans pitié car ils ne vous feront pas de cadeau. Dès que vous en tuez un, vous récupérez ses cartouches. Vous allez rencontrer des ennemis de toutes sortes comme les soldats, les SS, les bergers allemands, les zombies, les officiers et les boss de fins de niveaux. Les graphismes sont superbes et l'animation est d'une fluidité étonnante. Beaucoup plus rapide que dans *Underworld*, elle vous plonge réellement dans l'action. Les musiques et les sons ont été réalisés de façon magistrale. Les mélodies sont très militaires (une rappelle même *La Grande Evasion*), les portes claquent, les mitraillettes crépitent... et pour peu que vous possédiez une Soundblaster, les chiens aboient et les Allemands parlent. Tenez vous bien, le tout est en stéréo. Je vous laisse imaginer votre héros ouvrir une porte, avancer avec précaution en regardant à droite ou à gauche, puis se retourner brutalement après avoir entendu « achtung ». Plusieurs sauvegardes sont possibles et elles vous seront d'une très grande utilité car les adversaires sont nombreux, fourbes et coriaces. Au fur et à mesure que votre héros s'affaiblit, vous voyez du sang couler des commissures de ses lèvres, ses yeux devenir vitreux...

Thomas Alexandre

Wolfenstein 3D n'est disponible que sur commande

L'éditeur de *Wolfenstein 3D* est Apogee, compagnie qui se trouve au Texas. Le premier épisode « Escape from Castle Wolfenstein » est en fait un shareware qui vante le mérite des cinq autres. Le distributeur français est DP-Tool Club dont le siège social se trouve à Villeneuve d'Ascq dans le 59.



trame de son précurseur avec un environnement à la *Underworld*. Contrairement au jeu de rôles qu'est *Underworld*, *Wolfenstein 3D* n'est qu'un jeu d'action aux options beaucoup plus limitées (ici pas question de lever les yeux). Les seuls points communs restent les décors (moins détaillés) et les déplacements (moins réalistes mais plus fluides).

18 INTERET *Wolfenstein 3D* est un excellent jeu d'action qui mérite vraiment que l'on parle de lui. Le jeu en lui même peut paraître barbare, puisqu'il faut avancer, explorer et décimer, mais qu'est ce que l'on s'amuse. Suspense, angoisse et défoulement sont assurés.

TYPE — jeu d'action en 3D

PRIX — D

PRISE EN MAIN — **18**
D'une facilité déconcertante.

GRAPHISMES — **16**
Faits de rectangles zoomés et de sprites, ils sont magnifiques et variés.

ANIMATION — **19**
Epoustouflante ! Les déplacements sont très rapides, la mitraillette crache des flammes... Chaque mort d'un monstre de fin de niveau fait l'objet d'un instant replay. Les possesseurs de *PC* lents peuvent calibrer la taille de l'écran de jeu.

JOUABILITE — **18**
La gestion souris est conseillée, mais votre petit animal préféré risque d'y laisser des poils.

MUSIQUE — **17**
Des marches militaires, des airs angoissants... qui vous accompagneront dans vos traversées du château.

BRUITAGES — **19**
Comme en 40 ! Si vous n'en avez pas une, achetez une Soundblaster. Les personnages parlent (guten tag, achtung, auf wiedersehen...) et surtout crient en mourant (Aïïïï, Arghh, Ohohoh...).

DIFFICULTE — **16**
Si les premiers niveaux se passent sans gros problème, les ennemis finissent par fourmiller. Vous tomberez sur de vrais séminaires de nazis.

DUREE DE VIE — **16**
Infinie ! C'est le jeu même dont l'on ne se lasse jamais. Quand vous le terminerez, vous aurez toujours envie de recommencer.

THEATRE OF WAR PC



15 INTERET

Admirez les graphismes en Super VGA de ce jeu.

Distributeur : Electronic arts ■ Editeur : Three Sixty Pacific ■ Programme: John White, Sugan Chagarlamudi, Alexander G.M Smith ■ Graphismes : Grant Campbell, Rick Bants, Bob monaghan ■ Bande-son : Paul Butler



Configuration matérielle nécessaire

machine: *PC*
mode graphique: Super VGA (ATTENTION : le jeu fonctionne uniquement avec une carte super VGA et un VESA driver)
Médias : deux disquettes 3"1/2 HD.
Carte son: Soundblaster, Adlib
Contrôle : souris
Mémoire étendue : EMS ou XMS indispensable.
DOS 5.0 recommandé.

Theatre of War de Three Sixty Pacific est un wargame révolutionnaire dans son concept. Résolument visuel, il se déroule en temps réel. Désormais, il ne suffit plus d'être un stratège, il faut savoir aussi prendre rapidement toutes les décisions qui s'imposent. Malgré quelques imperfections, _Theatre of War_ est un wargame qui ne passera pas inaperçu !

De la guerre de Cent Ans à la guerre du Golfe ! C'est à peu de choses près la période que couvrent les scénarios de *Theatre of War*. Vous avez le choix entre trois types d'armées : médiévale, Seconde Guerre mondiale et armée contemporaine. Ensuite, il suffit de sélectionner un des multiples scénarios (qui varient selon que vous jouiez seul ou à deux) et en avant pour une petite guerre pas piquée des vers ! Votre mission : protéger le général. *Theatre Of War* s'inspire un peu des échecs. On distingue en gros trois types de pièces : les fantassins, qui ne se battent qu'au contact, l'artillerie qui tire à plusieurs cases de distance et le général. Si le général meurt, la partie est perdue. Suivant l'époque, il est possible de faire un nombre incroyable de choses : creuser des tranchées, modifier le terrain pour le rendre difficilement praticable, tirer à la catapulte, actionner des radars pour détecter l'ennemi, donner l'ordre d'attaquer tout ennemi rentrant dans un certain périmètre. Cette dernière action qui permet d'ailleurs d'établir des plans d'action malgré les actions simultanées des deux parties. Il est en effet dur de pénétrer dans un périmètre sous contrôle de l'ennemi. Il faut savoir ménager ses efforts.Chaque pièce possède un niveau d'énergie et de vitalité. Toute action coûte de l'énergie, il faut donc agir en plaçant stratégiquement le général pour qu'il puisse redonner des forces à ses troupes. Plus on a accès à des moyens technologiques et plus les combi-



Les bleus préparent une offensive. Classique attaque en pointe de l'ordinateur.



Maintenant que l'ennemi s'est rapproché, on peut passer en vue de perspective.



C'est la mêlée ! Les bleus tentent une percée, les pions rouges les encerclent.

Différence à l'extrême

Avec *Theater of War*, il n'y a pas de tours de jeu mais essentiellement des actions en temps réel. Au contraire des wargames conventionnels, comme *Battle Isle* par exemple, l'ordinateur n'attend pas paisiblement son tour pour agir, il bouge ses pièces sans relâche. Chacun des adversaires agit donc indépendamment de l'autre, en même temps. C'est à vous de gérer votre armée et d'établir une défense avant que l'ennemi ne soit sur vous. En mode deux joueurs (sur un seul *PC*), on revient au système de tours de jeu, mais les actions restent simultanées. En effet, le programme revient dans le temps avant de passer au deuxième joueur (ainsi celui-ci verra les pièces de l'adversaire bouger tandis qu'il déplace les siennes). C'est également une manière de rendre l'action simultanée un peu confuse. Le nec plus ultra de ce jeu de wargame reste bien sûr de jouer avec deux *PC* connectés ensemble.

Il est possible à tout moment de vérifier l'état de ses troupes ou celui de l'armée adverse.

AVIS

GILLES : OUI MAIS... *Theatre of War* m'a déconcerté ! Il ne ressemble en rien aux wargames traditionnels. Les graphismes Super Vga sont magnifiques, les bruitages sont originaux, bref on en prend plein la vue. Mais en ce qui concerne le jeu même, mon avis est mitigé. D'un côté, il est riche en possibilités, de l'autre il présente certaines lacunes. L'ergonomie, par exemple, est loin d'être parfaite. On ne contrôle qu'une pièce à la fois tandis que l'ordinateur, lui, lance des attaques groupées parfaitement orchestrées. La vue du terrain en perspective est originale, mais pas très claire, surtout si l'action se situe au fond du camp adverse. Enfin, je trouve que l'ordinateur n'est pas un adversaire très intelligent. *Theatre of War* est un wargame qui en déroutera plus d'un. Si vous avez la chance d'y jouer à deux avec des *PC* connectés, il doit être formidable.

Gilles Duprès



L'artillerie est une pièce clé de *Theatre of War* car elle permet de contrôler un périmètre et d'élaborer ainsi des stratégies de défense et d'attaque.

naisons sont intéressantes : établir des relais d'énergie (campements), envoyer un espion en mission suicide contre le général adverse, poser des mines, surveiller l'espace aérien ou terrien grâce aux radars (qui contrôlent alors les unités d'artillerie environnantes), et bien d'autres actions encore. *Theatre Of War* est à la fois génial et décevant ! Génial car il est innovateur, beau et riche en possibilités. Décevant car l'ordinateur n'est pas un adversaire tenace et futé, l'ergonomie laisse à désirer et le jeu à deux sur un seul *PC* est trop confus. Par contre, y jouer avec deux *PC* connectés efface la majorité des défauts cités précédemment, et le jeu devient alors géant.

Marc Menier

15 INTERET *Theatre of War* est un wargame réellement innovateur et visuellement superbe. Cependant, il n'est pas à mettre entre toutes les mains. Seul les fanas de ce genre de jeu sauront l'exploiter au maximum, les novices risquent d'être déroutés par cette nouvelle approche des wargames.

TYPE — wargame

PRIX —

PRISE EN MAIN — **12**
La notice rentre dans les détails mais ne réussit pas à donner une vue d'ensemble claire du jeu.

GRAPHISMES — **18**
Même si le style peut ne pas plaire à tout le monde, les graphismes sont en Super VGA, et ça se voit !

ANIMATION — **15**
L'animation des différentes pièces est bonne. Une mention spéciale pour les combats, bien réalisés.

MUSIQUE — **13**
Des mélodies aux consonnances étranges.

BRUITAGES — **14**
Si vous avez une bonne carte son, vous aurez droit en prime à une voix digitalisée qui vous rappellera à l'ordre.

MANIABILITE — **12**
Malgré la variété des commandes, il est fastidieux de déplacer une pièce après l'autre, surtout lorsque le temps est compté.

DIFFICULTE — facile
L'ordinateur n'est pas une foudre de guerre.

DUREE DE VIE — **14**
Seul, l'intérêt est vite limité. Avec deux *PC* connectés, *Theatre of War* risque fort de vous passionner.



Editeur : Software Toolworks. ■ *Distributeur : Minscape.*





Configuration matérielle nécessaire

***Atari ST* 1 Mo couleur, 1 lecteur, installation sur DD possible.**

La représentation en 3D isométrique, qui a eu ses lettres de noblesse sur les micros 8 bits, n'est que peu utilisée sur 16 bits. Cela permet pourtant des jeux d'arcade-aventure passionnants...



Ah, il existe encore des programmeurs capables de tirer parti du *ST* ! Si la version *PC* de *D-Generation* était excellente, la version *ST* ne l'est pas moins. Et comme ce jeu est passionnant, le résultat est... détonant !

D-GENERATION

17 INTERET

Les savants fous ont encore frappé ! La société Genoq, bien connue pour ses résultats impressionnants dans le domaine de la manipulation génétique, signale un disfonctionnement dans un de ses laboratoires, qui mettait au point un nouveau type de mutants, la génération de néogènes « D » (nous vous rappellons que les générations A, B et C avaient déjà posé quelques menus problèmes.). La *D-Generation* est une arme mortelle, un mutant métamorphe aux possibilités encore mal connues. De nombreuses personnes sont bloquées dans les locaux de la Genoq, et il est impératif de les en faire sortir. La *D-Generation* doit en outre être éliminée.

D-Generation est un jeu étonnant. Au premier abord, il rappelle les jeux *CPC* ou *Spectrum*, comme *Alien 8* et *Knight Lore*. La représentation en 3D isométrique est précise à défaut d'être jolie, et votre personnage doit traverser un grand nombre de salles, chacune étant un puzzle plus ou moins complexe. Les monstres et les pièges sont légion, et il vous faudra trou-



La principale originalité du jeu est la possibilité de dialoguer avec les employés. Chaque fois que vous en libérez un, vous gagnez une vie. Les informations qu'ils vous donnent sont en revanche de peu d'intérêt.

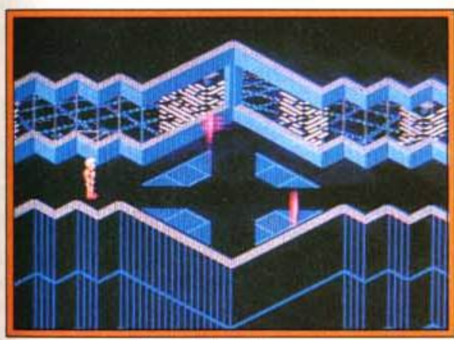


Boum ! Se prendre un B-Generation sur la tête n'est jamais très agréable. Il aurait pourtant suffit d'un simple tir de laser bien placé. S'il vous reste des vies, vous recommencez à l'entrée. Dans le cas contraire, ce sera au début du niveau.

Les premières minutes

Muni de votre jet-pack, vous atterrissez sur la terrasse de l'immeuble. Dans la première salle, vous trouvez un rescapé, dont vous êtes séparé par un tireur rotatif. Un bouton (ils ont une forme triangulaire) permet de le désactiver. Le prisonnier peut vous donner des informations sans intérêt, de même que l'ordinateur. Dans la salle de gauche, un autre prisonnier vous attend. Désactivez le tireur rotatif avant de vous en approcher. Dans un coin, vous trouverez le précieux laser et un « pass » de niveau 1...

ver le moyen de les passer sans risque. Les premiers devront généralement être éliminés et les seconds contournés ou désarmés. Le jeu est délimité en zones, chacune pouvant s'étendre sur plusieurs étages. Des cartes d'accès permettent de traverser les différentes zones, encore faut-il les trouver !



Tir croisé de lasers : le minutage est primordial.

A la partie classique typiquement « arcade-aventure » s'ajoute une connotation aventure pure. Il est important de collecter des informations au fur et à mesure de votre avance, en parlant avec les savants rescapés et en consultant les ordinateurs.
Si les 256 couleurs du mode VGA ont laissé la place aux 16 couleurs du *ST*, cela ne gache en rien les qualités de ce jeu. Les graphismes sont fins et les couleurs bien choisies, et l'animation aussi rapide que fluide. Les bruitages sont réussis mais peu nombreux. La maniabilité de notre héros, enfin, excellente. *D-Generation* est sans doute le meilleur jeu de ce type, aussi bien sur *ST* que sur *PC* (ce n'est pas difficile, c'est l'un des seuls ! Seul le très ancien *AirBall* se rapproche un peu). De très, très longues heures de plaisir en perspective. JLJ

AVIS

JLJ : OUI. Retrouver l'ambiance des anciens jeux *Spectrum* a été un réel plaisir. La difficulté merveilleusement dosée et la maniabilité parfaite font de *D-Generation* LE jeu d'aventure / action, aussi bien sur *ST* que sur *PC*. Cette version montre, que le *ST* est un très bon micro, sous-exploité par les programmeurs... Et il suffirait de quelques programmes de cet acabit pour relancer le *ST*, depuis quelques mois considéré comme le parent pauvre de la micro ludique. J.L.J.

17 INTERET

Non seulement *D-Generation* est l'un des rares jeux de ce type sur *ST*, mais en plus c'est une totale réussite. Ne le manquez pas !

TYPE — Arcade/aventure

PRIX — C

PRISE EN MAIN — **16**
Les commandes sont d'une simplicité extrême (clavier + joystick), et la progressivité est bien dosée.

GRAPHISMES — **15**
L'usage judicieux des couleurs permet une bonne lisibilité, les sprites sont fins et bien dessinés.

ANIMATION — **14**
Le petit personnage déambule d'un pas nonchalant entre les monstres rebondissants... C'est bien fait !

MUSIQUE — **13**
Une musique entraînante introduit le jeu, mais il manque un fond musical pendant la partie.

BRUITAGES — **15**
Les boules font Boing Boing, les tirs Zap Zap, etc. L'ambiance sonore est somme toute réussie.

MANIABILITE — **14**
Le personnage réagit bien aux commandes.

DIFFICULTE — **15**
Si, au début, les pièges sont faciles à éviter, les choses se corsent rapidement, et progresser nécessitera aussi bien de la réflexion que de la dextérité.

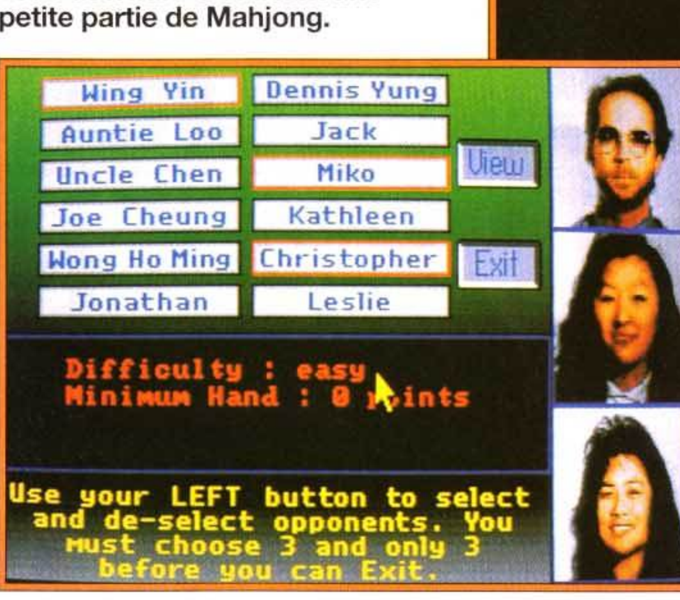
DUREE DE VIE — **15**
D-Generation est le type de jeu qui dure très longtemps. L'étendue du jeu est impressionnante, et la difficulté croît rapidement pour se stabiliser à un bon niveau.

HONG KONG MAH

Editeur : Electronic Arts ■ Développement : Nine Dragon Software ■ Programme : Julian Fitch ■ Graphismes : Julian Fitch, Dennis Yung, Carolly Hauksdottir ■ Musique : david Govett

Avec *Hong kong Majong Pro*, Electronic Arts nous fait découvrir tous les plaisirs et la subtilité de l'Asie. Ce jeu très populaire chez les Chinois et les Japonais est un habile mélange entre les jeux de dominos et de cartes. Alors si vous en avez marre de casser de l'Alien ou d'entamer votre quinzième campagne militaire, venez donc vous détendre en faisant une petite partie de Mahjong.

Une superbe image digitalisée de Hong Kong en guise de tapis de jeu. Et c'est en Super VGA.



Il faut choisir trois adversaires qui seront gérés par l'ordinateur. Attention à oncle Chen, c'est un adversaire redoutable.

16 INTERET

Le Mahjong, vous connaissez ? Peu connu sous nos latitudes, il est aux Asiatiques ce que le Tarot est aux Européens. Afin que vous puissiez mesurer l'étendue des possibilités de ce jeu, il est important d'en connaître sommairement les règles. Les pièces du Mahjong sont composées de plusieurs familles : il y a les chiffres, les bambous et les balles. Ces trois familles comprennent chacune neuf pièces différentes, qui se suivent dans un ordre croissant de un à neuf. Il y a d'autres familles, comme les vents (4 pièces), les dragons (3 pièces) et les fleurs (8 pièces). Mise à part la famille des fleurs, chaque pièce de chaque famille est présente en quatre exemplaires. Les parties se jouent avec quatre adversaires. Les pièces sont mélangées et chaque participant reçoit 14 pièces en début de jeu, le reste des pièces étant mises dans un pot commun. A chaque tour, les participants tirent une pièce et en rejette une sur la table, face visible. Le but du jeu est de former une main gagnante.

Les combinaisons gagnantes ! Il existe trois combinaisons possibles : le Chow, le Pong et le Kong. Le Chow est une suite numérique de trois pièces provenant d'une de ces familles de pièces : chiffres, bambous ou balles. Il est possible de faire un Chow en tirant une pièce du pot commun ou en réclamant la pièce que le joueur précédant a lancé sur la table (et seulement ce joueur). Le Pong est une association de trois



Christopher vient de jeter sa pièce, il faut la réclamer car elle permet de réaliser un Pong : trois pièces identiques.

La partie se corse. Les adversaires ont formé des combinaisons. Il faut lancer des pièces neutres et attendre une ouverture.

[...]JONG PRO PC

16 INTERET

Electronic Arts a su rendre ce jeu de réflexion passionnant, en créant une atmosphère très agréable et détendue. Les adversaires et les voix digitalisées rendent les parties très vivantes. Une fois les règles assimilées, le Mahjong se révèle être un jeu complet, intéressant et riche en possibilités. Le *PC* est un adversaire fort honorable et il saura vous tenir tête, que vous soyez novice ou expert.



Configuration

Machine : *PC* (286 ou plus), PS/2 (modèle 30 ou pus)
Modes graphiques : VGA, super VGA
Média : 2 disquettes 3"1/2 (1,2 Mo)
Carte son : Roland MT-32, Adlib, Soundblaster
Langue de jeu : anglais
Contrôle : souris
Recommandé : EMS, DOS 5.0 et Mémoire cache

Hong Kong Mahjong Pro explique clairement toutes les règles de ce jeu au demeurant complexe.

Pour gagner, il faut non seulement savoir gérer ses pièces mais aussi mémoriser les pièces déjà tirées pour pouvoir contrer l'adversaire.

AVIS

GILLES : OUI ! Pour être franc, le mot Mahjong me faisait plus penser à un art martial qu'à autre chose. Avec *Hong Kong Mahjong Pro*, j'ai découvert un jeu passionnant qui me change des éternelles parties de poker. Bien que les règles soient un peu compliquées, elles sont expliquées avec clarté et il est même possible de se faire aider en cours de partie, ce qui permet de bien saisir toutes les subtilités de ce jeu. Les digitalisations, les animations et les musiques donnent au jeu une atmosphère très agréable. Bien qu'ayant perdu 3 000 dollars, j'étais encore possédé par le démon du jeu au bout de cinq heures de parties acharnées. Ajoutez-y des images de fond en super VGA et vous comprendrez tout l'intérêt que je porte à ce jeu.
Gilles Duprès

pièces identiques, le Kong nécessite quatre pièces semblables. Si un joueur pose une pièce sur la table, les autres peuvent la réclamer pour former une combinaison gagnante. Si deux joueurs veulent la même pièce, il faut savoir que le kong a priorité sur le Pong et le Pong sur le Chow. Une main gagnante est formée généralement de trois combinaisons (Kong, Pong ou Chow) et d'une paire, ou des combinaisons spéciales comme le dragon de jade.

Tout l'art de ce jeu réside dans l'art de choisir et de rejetter la bonne pièce. Il faut mémoriser les pièces visibles sur la table et savoir bloquer l'adversaire au bon moment. Pour le reste, il faut croiser les doigts et prier les Dieux. *Hong kong Mahjong Pro* est visuellement superbe avec le Super VGA. Vos adversaires s'expriment en anglais ou en chinois et les musiques mettent totalement dans l'ambiance. Electronic Arts a su transposer ce jeu avec beauté sur *PC* tout en conservant son esprit originel.
Marc Menier

TYPE — réflexion

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 17
Toutes les règles sont clairement expliquées à l'écran. Il est possible de demander conseil à l'ordinateur, tout est fait pour que le novice soit capable de jouer rapidement.

GRAPHISMES — 16
Des images au format Super VGA en décor de fond, dommage qu'elles ne soient pas plus nombreuses. Les portraits digitalisés et les pièces du jeu sont superbes.

ANIMATION — 12
Très peu d'animations dans *Hong kong Mahjong Pro* mais elles ne sont que mineures pour ce genre de jeu.

MUSIQUE — 15
Des mélodies très orientales qui vous mettent dans l'ambiance et vous détendent.

BRUITAGES — 14
Des voix digitalisées de bonne qualité rendent ce jeu quelque peu statique très vivant.

MANIABILITE — 15
La gestion à la souris est impeccable ; il faut avouer que les manipulations sont peu nombreuses.

DIFFICULTE — Expert
C'est une chose de comprendre les règles, c'en est une autre de gagner.

DUREE DE VIE — 16
Si vous aimez les jeux de réflexion, le *Mahjong* d'Electronic Arts fera marcher votre matière grise durant de longues heures.



Christopher lance un neuf sur la table. Il faut la réclamer pour faire un Chow, car cette pièce provient du joueur précédant.



Christopher a gagné en réclamant une pièce lancée par Miko. Le Mahjong est aussi un jeu de hasard.



Editeur : SSI. ■ *Programmation : Gary Grigsby.* ■ *Développement : Joel Billings, David Landrey et Allyn Nevitt.* ■ *Graphismes : David Boudreau et Kathryn J.Lee.*



Configuration nécessaire

Machine : tous PC.
Modes graphiques : EGA minimum.
Médias : 1 disquette 5" 1/4 de 1,2 Mo.
Cartes son : AdLib, Sound Blaster, SB pro.
Contrôles : souris et clavier.
Installation : disque dur obligatoire avec 1,8 Mo disponible.
Temps d'installation : moins de 5mn.
RAM minimale : 570 Ko.
Système de protection : le manuel.

Le bombardement de l'archipel américain de Midway est l'une des rares scènes d'animation. Les Japonais ont ouvert le feu, à vous de trouver la parade.

CARRIER STRIKE PC

Carrier Strike se situe entre les wargames historiques, genre guerre napoléonienne et les nouveaux wargames stratégiques comme _Battle Isle_ et _Perfect General_. Il s'adresse aux passionnés de la Seconde Guerre mondiale et aux « wargamistes » purs et durs. Très complet et rigoureux, la conquête du Pacifique Sud n'est pas à mettre entre toutes les mains.





Pour chaque scénario, un terrain différent. SSI n'a porté aucune attention particulière aux décors. C'est bien dommage...

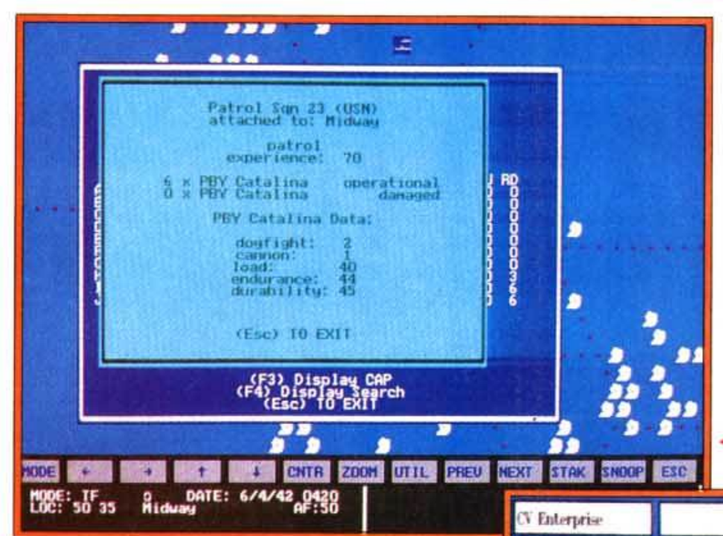
De mai 42 à juin 44, Américains et Japonais luttaient pour le contrôle du Pacifique Sud. En tant que joueur, vous prenez le commandement des forces alliées en choisissant un des 6 scénarios historiques proposés. *Coral Sea* (7-9 mai 42) est le premier. Vous devez protéger le port de Moresby, tout en détruisant la flotte japonaise. Les missions sont sensiblement les mêmes mais elles deviennent plus difficiles à mesure que le temps avance. Chaque tour de jeu fait progresser la partie de 20 minutes. Vous avez bien évidemment tout le temps pour préparer vos attaques. Votre premier travail consiste à prendre connaissance de vos porte-avions et de la nature des avions transportés. Les puristes de reconstitution historique vont se régaler. On retrouve tous les avions de la Seconde Guerre mondiale : les chasseurs mustang et P-38 lighting ; les bombardiers B26 marauder et mosquito ; les patrouilleurs Hudson et C-47 Dakota. Pour les bateaux, c'est le même souci d'authenticité. Trois classes de vaisseaux : les porte-avions d'où décolle votre armada d'oiseaux de feu ; les navires de guerre pour protéger les porte-avions ; les croiseurs et torpilleurs, fer de

AVIS

AXEL : NON. A l'heure où les jeux de wargame affichent des qualités graphiques et sonores dignes des jeux d'aventure (_Battle Isle_ et _Perfect General_ en sont de très bons exemples), j'ai eu beaucoup de mal à apprécier _Carrier Strike_. Les écrans varient peu et sont tristes à mourir, hormis les tableaux de commandes clairs et précis, l'aire de jeu indique uniquement la position des forces en présence. Lorsque l'ordinateur commence à jouer, il se passe un temps assez long avant qu'il vous rende la main. La fidélité historique est respectée. Grâce au manuel, vous saurez ce qui s'est passé réellement dans cette partie du monde, il y a un demi-siècle. Mais cela n'empêche pas le joueur de rester totalement libre de ses mouvements et de ses décisions. On ne s'en plaindra pas. **Axel Munshine**



SOYEZ SOUND !
Offre spéciale
WINDOWS 3.1
1 450 F TTC
RÉF. 100/080 (3"½)
RÉF. 100/090 (5"¼)
AUDIOPORT
Carte sonore externe, se connectant sur le port parallèle du PC, utilise les extensions multimédia de WINDOWS 3.1. Génère et restitue des fichiers.WAV jusqu'à 22 KHz en mono.
GRATUIT : 2 jeux "PICK'n PILE" et "INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE"
RÉF. 100/030 - 1 890 F TTC
SOUND MASTER II
Carte sonore 100% compatible ADLIB, possédant 2 entrées analogiques, une interface MIDI FULL DUPLEX, une sortie SONORE. Echantillonnage jusqu'à 25 KHz en entrée et 44,1 KHz en sortie
Livrée avec 3 logiciels VERSION FRANCAISE INTEGRALE :
. VM Key (reconnaissance vocale)
. PC Lyra (composition musicale)
. VM Edit (édition et traitement de l'onde sonore)
. Driver Windows
RÉF. 100/020 - 1 390 F TTC
REALMS
LECTEUR CD ROM SONY SCSI 6211
. Lecteur externe 100% MULTIMEDIA PC
. temps d'accès + latence 380 ms
. taux transfert 150 Ko/s - 64 Ko buffer
. capacité de stockage 600 Mo - dim : 325x44x177 mm
GRATUITS : 2 jeux hits "CHESSMASTER 3000 + REALMS"
RÉF. 100/070 - 6 490 F TTC
PRO AUDIO SPECTRUM PLUS
Carte MULTIMEDIA PC échantillonnant jusqu'à 44 KHz stéréo sur 8 bits, sous DOS et WINDOWS, pilotant des périphériques SCSI (lecteur CD ROM), communiquant avec un synthétiseur via son interface MIDI.
RÉF. 100/040 - 2 650 F TTC
SOUND MASTER + ET SES 2 ENCEINTES
Un son de qualité 100% ADLIB pour tous vos logiciels de jeux et éducatifs - DEMO DUNE en exclusivité
RÉF. 100/010 - 490 F TTC
PRO AUDIOSPECTRUM 16
Carte MPC dotée de caractéristiques similaires à la Pro AudioSpectrum Plus mais pouvant échantillonner des fichiers stéréo 44 KHz en 16 bits.
QUALITE CD AUDIO STUDIO D'ENREGISTREMENT !
RÉF. 100/050 - 3 160 F TTC
LECTEUR CD ROM SONY 6101
. lecteur externe, bus AT - Capacité de stockage 600 Mo
. temps moyen d'accès + latence 500 ms
. taux de transfert 150 Ko/s - 8 Ko de buffer
. dim : 355x61x331 mm
GRATUIT : un jeu CD ROM PC "CRYSTALIA"
RÉF. 100/060 - 3 690 F TTC
PAONGRAPHI® 64 61 66 46 - Toutes les marques citées sont déposées - Photos non contractuelles
BON DE COMMANDE à retourner à :
SATISFAIT OU REMBOURSÉ !
BELIMA Technologies, Polyparc, 13 rue Vladimir Jankelevitch, 77184 EMERAINVILLE
Désignation | Référence | Qté | P.U | Total
Frais de port 50 F
Frais de contre remboursement 35 F
TOTAL
Mode de paiement
❑ Chèque ou mandat-lettre ❑ Contre-remboursement
❑ Carte Bleue N°
Date d'expiration / /
Signature obligatoire
❑ Je désire recevoir la liste de vos jeux sur CD ROM
❑ Je désire recevoir la liste de vos logiciels éducatifs pour PC / AMIGA / ATARI
PCR
Nom .... Prénom ....
N° .... Rue ....
Code postal .... Ville ....
s produits sont garantis 1 an pièces et main d'œuvre - Si vous n'êtes pas satisfait vous avez un délai de 10 jours pour nous retourner le produit complet et intact dans son emballage d'origine, le remboursement est hors frais de contre-remboursement et de port



Pour chaque bâtiment de guerre, vous avez un descriptif très complet et fidèle à la réalité historique. Ces caractéristiques vous permettent d'évaluer vos forces et d'établir un plan d'attaque victorieux.

C'est l'heure de lancer de vos porte-avions les chasseurs et bombardiers à l'assaut des forteresses japonaises. Cela se déroule en plusieurs étapes. Tout d'abord, sélectionner les avions. Ensuite, les équiper en armes. Les placer sur la plate-forme de décollage. Enfin, choisir la cible et les faire décoller. Il faut compter plusieurs tours de jeu pour arriver à cette dernière étape.

lance des forces maritimes. La phase de décollage des avions est très simple. Comme pour le reste, la préparation des avions (carburant, armement, alignement...) passe par un écran dépouillé de toutes fioritures. Vous n'aurez pas le droit à de superbes scènes en 3D montrant le bombardier en bout de piste, prêt à s'élancer dans les airs. Les seules scènes d'animation se déroulent pendant les combats, au moment où le joueur reste inactif. Le jeu se rattrape par son côté hyper-réaliste. Le temps, par exemple, a été pris en compte puisque selon la saison, le vent, symbolisé par des nuages, peut perturber le vol des escadrilles ou rendre difficile, par manque de visibilité, l'attaque d'une base ennemie. La coupure radio est prise en compte, si vous ne voulez pas révéler vos positions à l'ennemi. Les bâtiments qui ont subi des avaries peuvent être réparés. La simplicité des commandes est le second aspect positif du jeu. Tout passe par des menus très bien illustrés dans le manuel. En 2 coups de « clique », vous parvenez à faire décoller vos avions. La carte principale du jeu est extrêmement lisible. On va tout de suite à l'essentiel. Un résumé historique de ces deux années de guerre du Pacifique est inclus dans le manuel, non traduit en français. Il vous aidera à appréhender le mieux possible les futures batailles que vous aurez à livrer.

Laurent Defrance

14 INTERET Un jeu de wargame sérieux et très réaliste. La partie graphique a été volontairement négligée.
Carrier Strike plaira à ceux qui attachent plus d'importance au contenu qu'à la forme.

TYPE — action / stratégie

PRIX — D

PRISE EN MAIN — **17**
Souris ou clavier, les commandes sont automatiquement enregistrées. Le manuel propose de vous aider dans votre première mission en détaillant chacun des ordres que vous avez à effectuer.

GRAPHISMES — **5**
Ce sont surtout les tableaux qui occupent la plus grande partie du jeu. Les scènes de combat sont graphiquement très moyennes et répétitives.

ANIMATION — **4**
Uniquement pendant les phases de combat. C'est loin d'être la priorité des programmeurs !

MUSIQUE — **7**
La bande musicale est uniquement présente pendant la présentation du jeu. Elle ne casse pas des briques, pour le reste c'est le silence... des fonds marins.

BRUITAGES — **11**
Les rebonds de la balle sur les poteaux, le cri étouffé du gardien de but qui bloque une balle, les cris de supporters, tout y est.

DIFFICULTE — confirmé
Il faut vraiment être un grand habitué des wargames traditionnels et connaître assez bien l'histoire de ces années de guerre. Sinon, vous risquez d'être un peu dépassé et ne pas savoir ce qu'il faut faire.

DUREE DE VIE — **15**
Le propre d'un wargame c'est de pouvoir recommencer autant de fois qu'on le désire le même scénario. Il existe plusieurs manières de remporter une bataille. Si vous dépassez les premières heures de *Carrier Strike*, vous irez jusqu'au bout. Alors, armez-vous de patience !

Carrier et les autres...



L'éditeur SSI est bien connu des joueurs d'aventure et de jeux de rôles. On lui doit, entre autre, *Dragons of Flame*, *Pool of Darkness* et surtout *Eye of the Beholder II*. Mais il est aussi réputé pour ses jeux de wargame. Ils sont l'œuvre de Gary Grigsby. Si le thème des batailles navales de la Seconde Guerre mondiale vous passionne, il ne faut pas hésiter à jouer à *Warship*. Le jeu propose 4 scénarios et la possibilité de créer ses propres histoires. Mais c'est surtout *Carriers at War 1941-1945* de SSG qui se rapproche le plus de *Carrier Strike*. En plus des unités aériennes et navales, le jeu prend en compte les unités terrestres. Vous participez aux batailles du Pacifique avec, en plus, le raid de Pearl Harbour. Numéro 1 aux Etats-Unis, ce wargame compte parmi les meilleurs réalisations et se tourne surtout vers les initiés du genre.

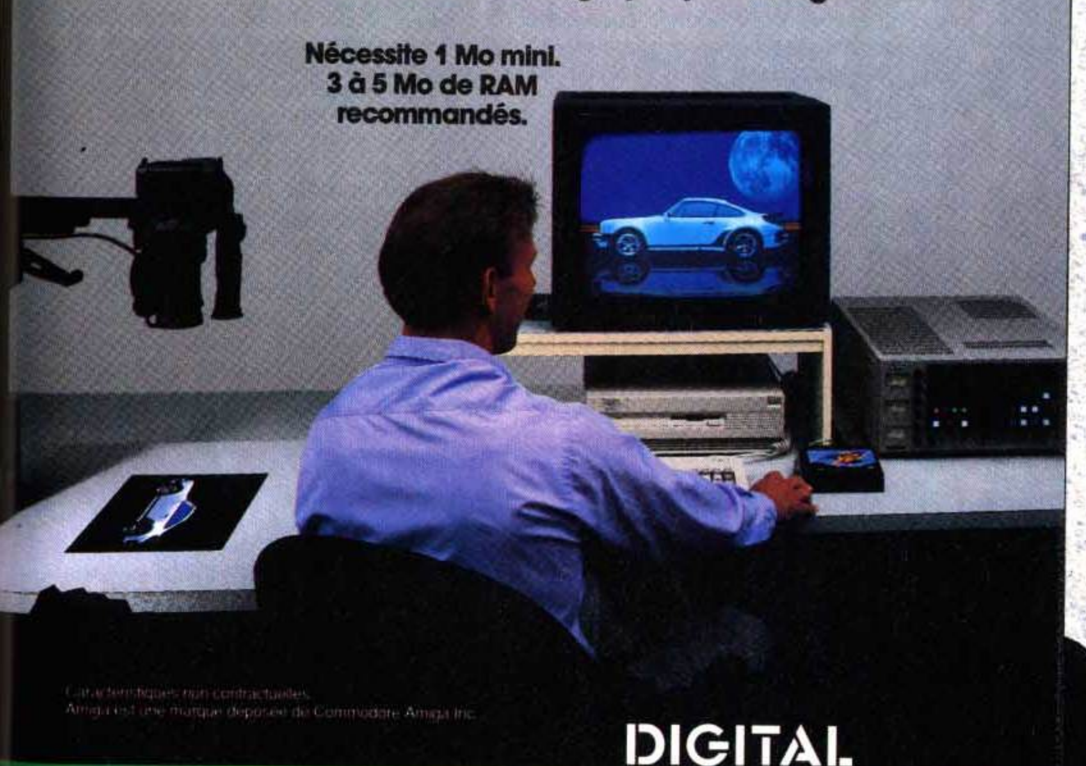
Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.



Révolution vidéo !

- ▲ Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- ▲ DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- ▲ Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- ▲ DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- ▲ Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.





DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.



DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

Caractéristiques non contractuelles.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

DIGITAL
C R E A T I O N S



Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846





Configuration matérielle nécessaire

Machine : Amiga tous modèles. Un double lecteur ou un disque dur évite le changement de disquette à la fin de chaque course.
Média : 2 disquettes 3"1/2
Contrôle : joystick.
Manuel : français mais jeu en anglais.
Matériel annexe : un poster de la Diablo jaune or.



La police dispose de plusieurs moyens pour vous arrêter en cas de dépassement de vitesse. Ils sont soit sur le bas côté, soit ils circulent sur les routes, soit ils utilisent les flashs. Les amendes et la prison sont au bout du chemin si vous n'êtes pas parvenu à les semer.

AMIGA

18 INTERET

CRAZY CARS 3

Titus renoue avec ses anciens succès. Les deux premiers *Crazy* avaient été bien accueillis par la presse. Aujourd'hui, le troisième volet de ces courses américaines crée la surprise grâce à une réalisation technique de très haut niveau.

***Crazy Cars 3*, c'est avant tout une idée de scénario original**, qui s'écarte des classiques courses de voiture. En tant que pilote de course, votre ambition est de participer et de gagner les « Saturday Night Races », courses du samedi soir. Elles sont formellement interdites, ce qui rend le challenge encore plus excitant. Une vingtaine de « pirates » de la route ont le même objectif que vous : accéder à la première division en amassant un maximum d'argent. Vous débutez en bas de l'échelle (4ᵉ division) avec 6 000 dollars en poche. Pour chaque course, il faut payer un droit d'inscription plus ou moins élevé selon le niveau de la difficulté, le risque de rencontrer la police et la force des concurrents locaux. Ces derniers ne participent qu'aux courses de leur région mais n'en sont pas moins redoutables. En partant à la dixième place, vous devez vous classer parmi les trois premiers pour gagner de l'argent. Celui-ci est réutilisé pour s'inscrire à d'autres courses, équiper sa Lamborghini, faire des répara-

Editeur : Titus. ■ Conception : Richard Hooper, Florent Moreau et Eric Caen. ■ Programmation : Richard Hooper. ■ Graphismes : Françis Fournier, Didier Carrère, Bob Belaïdouni, Florent Moreau et Patrick Lopez. ■ Musique et bruitages : Richard Hooper.

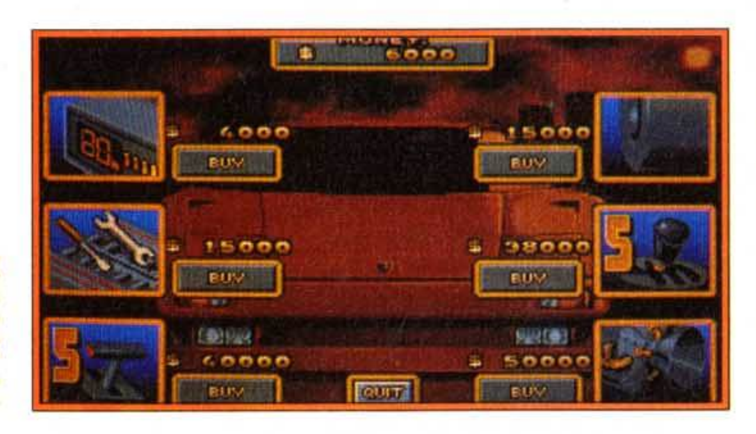
AVIS

DANY : NON. Oui, il est bien ce logiciel de Titus mais il ne mérite pas le 18 dont le gratifie notre testeur. Si Laurent a eu des sueurs froides en voyant l'animation de *Crazy Cars 3*, je me demande ce qui lui est arrivé quand il a vu celle de *Vroom* ! Laurent estime que les deux softs ne sont pas comparables, je ne suis pas d'accord. Une animation est une animation quelle que soit le type de jeu et, ici, il s'agit d'un genre où la vitesse est primordiale ! Ce qui me choque également c'est l'enthousiasme de Laurent pour un soft qui et d'une qualité équivalente à *Lotus II* ou *Jaguar*. Il offre un aspect stratégique que les autres n'ont pas. Bon, un point pour *Cars 3*. Mais il n'a pas d'options jeu à deux. Un point en moins, la balle au centre. En outre, je trouve les changements de disquettes un peu trop fréquent. Un point en moins pour l'ergonomie. Le contrôle de la voiture ? Il n'atteint pas celle de *Lotus II*. Quant aux bruitages, ceux de *Vroom* sur *Amiga* ont dix longueurs d'avance. Non vraiment je conseille les amateurs d'y regarder à deux fois avant de se précipiter sur ce soft.

Dany Boolauck

Version

Les versions *Atari* et *PC* sont prévues pour la rentrée de septembre.



Le magasin est bien fourni et surtout évolue lorsque vous changez de divisions : boîtes de vitesse, super freins, détecteurs de radars.

tions, ou miser sur vos futures chances de succès. Les circuits sur lesquels vous évoluez sont les larges routes américaines encombrées de son trafic journalier. Le moindre choc avec un autre véhicule vous fait perdre un point de carrosserie et l'abandon n'est pas loin.
On s'aperçoit très vite que l'**argent joue un rôle déterminant dans ce jeu**. Il faut être un fin gestionnaire pour espérer aller le plus loin possible. Si certaines courses sont faciles à remporter (Miami, Boston, Houston...), elles ne rapportent pas suffisamment de dollars pour que vous puissiez continuer à terroriser les pauvres conducteurs du dimanche !
Accumulez un maximum d'argent, tel un Picsou du bitume, n'est pas non plus une solution. Les autres concurrents prendront une avance considérable en s'équipant des meilleurs options qui amélioreront considérablement les performances de leur bolide.
Techniquement *Crazy Cars 3* est une totale réussite. Rapide et fluide, l'animation donne des sueurs froides. Le pilotage de la Diablo se fait avec beaucoup de doigté. Elle réagit très



La neige ou la pluie ont des effets importants sur votre pilotage. Les freinages sont imprécis et les sorties de route fréquentes.

Crazy et les autres...



Non, il n'y aura pas de comparaison avec *Vroom* de Lankhor ! On ne peut comparer une course de voiture type arcade avec une simulation de formule 1. En revanche, *Jaguar* ou *Lotus II* sont des softs qui se rapprochent de *Crazy Cars 3* sans toutefois l'égaler. *Jaguar XJ-220* de Core Design est cependant un solide challenger. Il a l'avantage de proposer des parties à 2 joueurs et d'afficher de nombreux décors différents. Mais il manque cruellement d'originalité et la trop grande facilité à remporter les courses rend la partie beaucoup moins intéressante.



Le pari est une innovation qui donne du piquant à la course. Vous pariez sur vos chances de réussite en forçant les joueurs à augmenter leurs mises. Le bluff est possible, mais gare à la banqueroute !

Pour changer de division vous devez acheter 3 tickets de 50 000 dollars chacun (ce qui fait beaucoup de courses à remporter) et gagner le Challenge Inter-Division qui se déroule sur une route à double sens où les célèbres trucks font la loi.

bien aux moindres écarts. La difficulté est bien dosée et il existe plusieurs moyens pour arriver à ses fins. L'équipe de Titus a su renouveler avec intelligence ce type de jeu. *Crazy Cars 3* a pris une excellente option pour le titre de meilleure course de voiture.

Laurent Defrance

18 INTERET — **Un jeu de course original, très prenant et qui développe un aspect stratégique encore inconnu dans ce domaine. La série des *Crazy Cars* arrive à maturation. Et pourquoi pas un quatrième volet où l'on pourrait jouer à deux ?**

TYPE — Course de voiture

PRIX — C

PRISE EN MAIN — **18**
Aucun souci à se faire. Tout est prévu : les séances d'entraînement pour se familiariser avec les futurs circuits, les 2 modes de contrôle de la manette et le système de sauvegarde après chaque passage de division.

GRAPHISMES — **18**
Ils sont superbes et très variés. Les couchers de soleil vous donneront envie de vous arrêter. Les intempéries et les divers obstacles sont très réalistes.

ANIMATION — **19**
Dire que ça décoiffe est un euphémisme. Sans équiper votre bolide de moteur hyper puissant, vous êtes déjà à 272 km/h.

MUSIQUE — **15**
Elle a le mérite de ne pas venir nous casser les oreilles pendant les courses.

BRUITAGES — **18**
Réalistes à souhait, on arriverait presque à conduire les yeux fermés !

MANIABILITE — **18**
Les 2 modes de contrôle du joystick apportent un plus grand confort au pilote. Le contrôle de la voiture est assez fidèle à la réalité.

DIFFICULTE — Progressive
Les premières courses sont assez faciles à remporter. Les niveaux des concurrents évoluent à mesure de leur performance. Le système des divisions augmente, de façon logique, la difficulté des courses.

DUREE DE VIE — **18**
Incontestablement vous aurez beaucoup de mal à vous arracher à ce jeu.



Editeur : Rage Software. ■ Programmation : George Christophorou. ■ Graphismes : Andy Rixon et Karen Davies. ■ Bande-son : Daevid Peel et Phil Tootill.

AMIGA



Configuration nécessaire

Machine : *Amiga* tous modèles.
Ram : 500 Ko.
1 disquette 3"1/2.
Contrôle : Joystick et clavier.

Comme dans les vrais matchs, les matchs nuls se terminent par une série de tirs au but... L'attaquant choisit la trajectoire du ballon tandis que le défenseur fait sauter et plonger le goal. Jetez un œil au passage sur les panneaux publicitaires bidons qui bordent le terrain !

STRIKER

Cette simulation de foot est une sacrée bonne surprise ! Loin de la rigueur technique de *Kick Off* et de ses extensions, *Striker* joue la carte du « fun » pur et dur... Défoulez-vous sur le terrain, et jouez au réalisateur de retransmission télévisée... Ici ma chambre à coucher, à vous Cognac Jay !



Lors des dégagements, vous pouvez parcourir le terrain à l'aide des touches du clavier et déterminer la trajectoire et la force de votre balle, ainsi que son point de chute !

Avant de chausser vos crampons. vous devrez commencer par choisir une des soixante équipes, de différents niveaux (les joueurs sont plus ou moins rapides et adroits), que propose le programme... Difficile de battre l'Allemagne quand on a l'Angola, mais cela peut constituer un bon handicap pour jouer contre un ami débutant. Vous définissez avant la partie une stratégie globale (offensive, défensive), mais vous pourrez, à tout moment du jeu, faire apparaître un tableau tactique qui vous permettra de redéployer vos joueurs sur le terrain en fonction de la situation. Pour finir, réglez le niveau de difficulté, choisissez le type de terrain (humidité, vent) et le mode de contrôle (du plus simple, façon arcade, au plus complexe, façon *Kick Off*). Sur le terrain, vous dirigez le joueur le plus proche de la balle et vous disposez bien sûr de toute une panoplie de coups : balles hautes ou basses, têtes, dribble, balles brossées...
Tout y est : les fautes, les cartons rouges, les blessures des joueurs, les tirs au but en cas d'égalité et même l'ennui des spectateurs lors des parties un peu trop ramollies ! Seule ombre au tableau, un système de passes un peu faible qui favorise le jeu « individuel ». La carte radar est très bien faite (le ballon est repérable d'un seul coup d'oeil à l'intersection de deux lignes perpendiculaires) et un



A tout moment du jeu, vous avez la possibilité de faire apparaître cet écran stratégique. Sélectionnez une formation et vos joueurs se répartiront automatiquement selon vos ordres sur le terrain.

AVIS

DOUGLAS : OUI ! Après une longue domination de *Kick Off* sur l'ensemble des machines : consoles ou micro, *Striker* prouve qu'avec une tout autre représentation du terrain et un jeu beaucoup plus orienté arcade, on peut créer un football rapide, amusant et surtout jouable. Le seul reproche que l'on pourrait lui faire c'est qu'au niveau des options et de la technicité, il est un ton en dessous de *Kick Off*, mais c'est aussi cela qui le rend plus accessible. Du côté technique, la perspective du jeu provient de l'utilisation de rasters pour simuler les bandes des différents terrains et de la 3D pour les lignes de démarcation. Quant à la rapidité, pas de problème, cela déménage tellement que l'option «magnétoscope» est bien utile pour revoir ce qui s'est passé sur le terrain. Tout simplement magnifique ! Douglas Alves

SOUND BLASTER

990 F TTC*

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

BRISEZ LE MUR DU SON PC

COMPATIBLE AVEC DE TRES NOMBREUX LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- **11 voix de musique FM (compatible AdLib)**
- **entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)**
- **Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)**
- **DMA et décompression hardware**
- **Interfaçable MIDI (en full duplex)**
- **Prises microphone et line-in**
- **Amplificateur de puissance et contrôle de volume**
- **Sortie 4 watts par canal**
- **Synthétiseur vocal**
- **Port joystick**

- **Logiciels inclus :**

SB Talker/Dr Sbaitso – Synthétiseur vocal
Voxkit – Digitaliseur de sons
Talking Parrot – Perroquet animé
FM Intelligent Organ – Logiciel musical
Jukebox – Programme d'application sous Windows 3.1

- **Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.**

*Prix public généralement constaté



Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71
Fax : 99 08 94 17

Standard Version 2.0

Sound Blaster est une marque de CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

✂ Merci de me faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER Standard et ses extensions ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Mme.M. .... Société ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
Tél ....

Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 - 56200 LA GACILLY

Ti 105

rond de couleur permet de déplacer les joueurs qui se trouvent en dehors de l'écran, pour récupérer les balles remises en jeu.
Etant donné l'incroyable rapidité de l'action, la fonction magnétoscope est loin d'être un gadget... Elle vous permet de voir tous les détails du jeu et de profiter du travail des programmeurs : les joueurs semblent vivants et on a vraiment l'impression d'assister à un match de foot télévisé. Vous pourrez faire des arrêts sur image, revenir en arrière pour revoir une faute ou une collision entre deux joueurs, etc. Même les actions les plus anodines deviennent passionnantes vues au ralenti ! Malheureusement, il est souvent difficile de déclencher le ralenti dans le feu de l'action... N'hésitez donc pas à engager un troisième larron pour faire office de réalisateur, ce qui ne fera que rendre encore plus délirante cette simulation d'une convivialité déjà exceptionnelle.

Marc Lacombe

AVIS

JEAN-PIERRE : OH BEN OUI ! J'irais droit au but, c'est vrai que je gagne beaucoup d'argent, mais ce n'est pas une raison pour le dépenser dans des jeux plutôt rasoirs. C'est pourquoi « que » je préfère *Striker*, où « qu'on » s'éclate bien, plutôt que *Kick-Off* dont au sujet duquel que c'est trop compliqué à jouer.

Jean-Pierre Pépin

Kick Off enfin détrôné ?



Que les fans de *Kick Off* se rassurent, leur soft préféré reste encore le meilleur dans son domaine. *Striker* est loin d'être aussi complet (pas de sauvegardes, actions tactiques et stratégiques limitées, système de passes un peu faible, etc.), mais est plus orienté vers un plaisir immédiat, des graphismes vraiment sympas et une option magnétoscope hilarante. Alors que *Kick Off* est très technique *Striker* vous permet de retrouver le plaisir d'une partie délirante entre copains... C'est imparable !

2 minutes de jeu... 2 minutes de jeu... 2 minutes de jeu...

Grâce à la fonction magnétoscope, vous pourrez revoir à votre guise les plus belles actions.



Serrés les uns contre les autres et protégeant les points vitaux de leur anatomie, les joueurs camerounais forment un mur.



L'Italien s'avance et shoote ! La balle décolle et se dirige à une vitesse phénoménale vers les Camerounais...



Et c'est le choc ! Ahlala Jean-Michel, c'est terrible ! Deux des défenseurs s'écroulent à terre, fauchés par le ballon meurtrier de l'Italien Tulassenti !



Oui, tout à fait Thierry, d'autant que son collègue, le numéro 9, en profite pour feinter le goal et marquer le but !

17 INTERET Un excellent foot, surtout à deux. Jamais on n'aura vu quelque chose d'aussi vivant ! N'hésitez pas à revoir vos actions au ralenti car tout se passe tellement vite qu'on rate le plus drôle.

TYPE — simulation sportive

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 12
On est un peu dérouté au début (d'autant que le manuel fournit bien peu d'indications), mais on s'habitue aux commandes au bout d'une ou deux parties.

GRAPHISMES — 16
Ils sont simples mais réussis, et pleins d'humour, avec des détails rigolos comme les fausses pubs qui bordent le terrain.

ANIMATION — 17
Elle est excellente pour un jeu de foot. Les joueurs inclinent la tête avant de faire une tête, tacklent avec des gestes naturels, et se protègent les coucougnettes lors des penaltys !

MUSIQUE — 12
Vous aurez droit au début à une étrange musique de fanfare, délicieusement ringarde et bien dans le ton du jeu... Allez savoir si les programmeurs l'ont fait exprès !

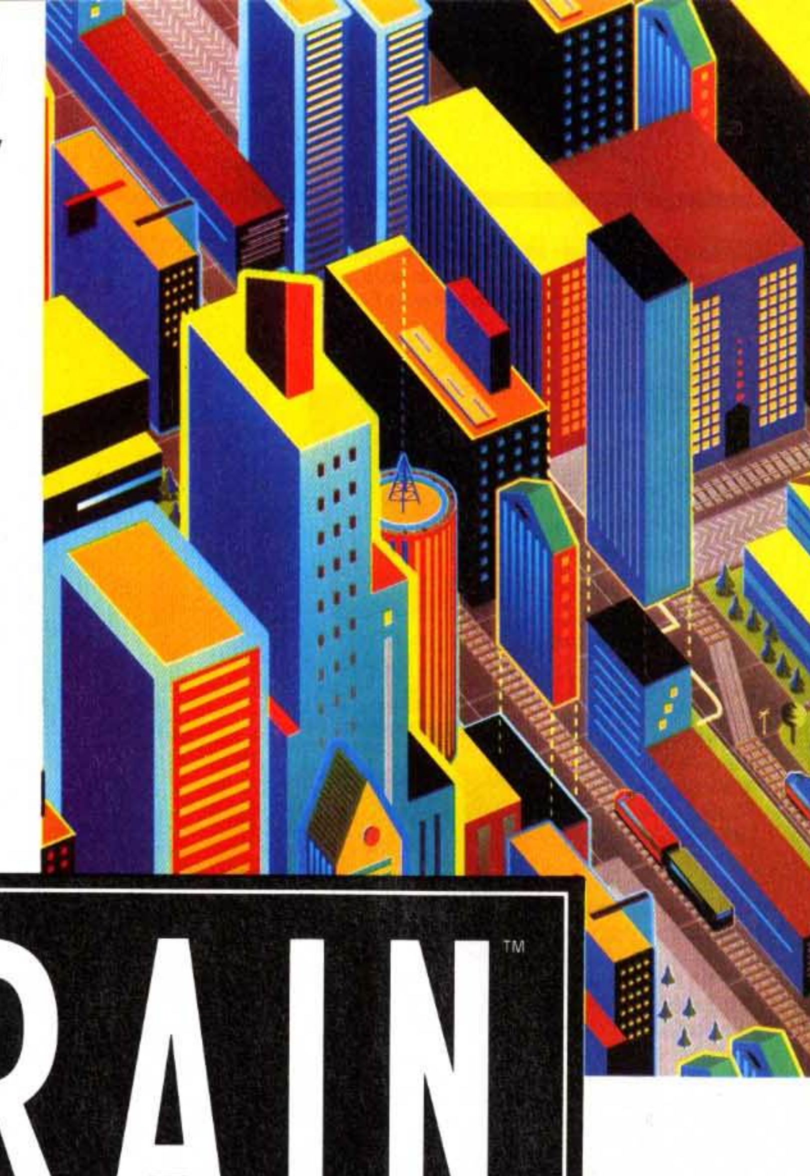
BRUITAGES — 11
Les rebonds de la balle sur les poteaux, le cri étouffé du gardien de but qui bloque une balle, les cris de supporters, tout y est.

MANIABILITE — 16
La variété des niveaux de difficulté permet de jouer au choix, avec la maniabilité irréaliste d'un jeu d'arcade, ou encore avec une précision comparable à celle de *Kick Off*.

DIFFICULTE — confirmé

DUREE DE VIE — 17
A deux, impossible de s'en lasser... Tout seul, c'est différent, mais un système de championnat vous permet quand même de vous exercer contre l'ordinateur.

APRES AVOIR ÉTÉ NO1 AU JAPON ET AUX USA, A-TRAIN ARRIVE EN EUROPE



LA VOIE ROYALE VERS LA FORTUNE!

Les grandes métropoles du monde sont poluées et asphyxiées par la circulation.
Elles ont un besoin urgent d'un nouveau moyen de transport en commun. Les moyens existants sont surchargés et les gouvernements refusent d'investir vers de nouvelles solutions.
"Trop coûteux" disent-ils!
Vous pouvez être le remède aux cauchemars des grandes villes. Prenez la tête d'une compagnie de transport en commun. Il faudra développer et organiser le réseau, créer de nouvelles lignes. Si vous réussissez à faire prospérer votre compagnie, la fortune vous attend. Mais ce n'est qu'un debut. Vous pouvez ensuite vous associer avec des banques pour acheter des terres, des usines, des buildings des centres commerciaux, des clubs de vacances...
Votre société sera même côtée en bourse.
"Avec A-TRAIN prenez la tête d'un EMPIRE FINANCIER"







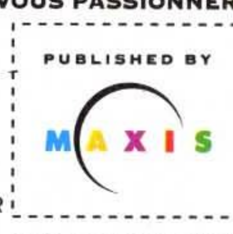


La presse est unanime:
GENERATION 4 GEN D'OR 96%:
"UN JEU TOUT SIMPLEMENT FABULEUX, EXTRAORDINAIRE QUI ECRABOUILLE TOUT..."
TILT HITS:
"A-TRAIN EST UN SOFT QUI N'A PAS FINI DE VOUS PASSIONNER"

IBM PC & COMPATIBLES
APPLE MACINTOSH
CBM AMIGA



OCEAN SOFTWARE LTD
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1)40539286
FAX: (1)42279573





Editeur/Distributeur : Microprose ■ Directeur de projet : Tim Roberts ■ Conception du jeu : Mike Brunton ■ Effets sonores : Graeme Baird ■ Graphismes : Brushwork



17 INTERET

Configuration matérielle nécessaire

MACHINE : *PC*, AT, PS/2. Microprocesseur 80286 minimum. Il est largement recommandé d'avoir un 80386 ou mieux, un 80486. Mode graphique : VGA/MCGA cartes son : Adlib/ Roland MT-32/ Sound Blaster. Médias : 5 disks 5,25" HD ou trois disks 3,5" HD Contrôles : souris, clavier, joystick Installation disque dur obligatoire. Ram nécessaire : 640 K Dos : 3.0 *IBM PC*-DOS minimum. Version 5.0 conseillée.



Le B-17 vu de l'extérieur. Un des quatre moteurs est hors d'état de marche.

Hourra, un avion allemand en flamme ! On n'attaque pas impunément la forteresse volante.

B17 PC

Microprose donne dans la démesure ! Fini les acrobaties aériennes dans des coucous casse-cou, *B17 Flying Fortress* vous met aux commandes du bombardier légendaire de la Seconde Guerre mondiale. Amateurs d'action ou férus de simulation pure et dure, ce jeu risque fort de faire des émules. Toujours plus loin dans la simulation...

La forteresse volante dans ses œuvres. Véritable légende dans l'histoire de la Seconde Guerre mondiale, le *B-17* régnait en prédateur sur le ciel. Capable d'atteindre une cible précise à cinq miles d'altitude, c'est le bombardier qui emmenait dix hommes d'équipages, souvent des adolescents, et les transformait en unité de combat terriblement efficace. Leur sort est entre vos mains, à vous de diriger ce mastodonte aérien au terme des 25 missions.

L'équipage du *B-17*. Au contraire des autres simulateurs de vol, *B-17* vous donne le contrôle d'une équipe de dix personnes. C'est à vous, en tant que commandant, de tirer le meilleur parti de chacun. Les postes d'équipages sont : pilote, co-pilote, naviguateur et artilleur. Suivant votre humeur, il est possible de laisser l'ordinateur gérer ces postes ou bien, à tout moment de reprendre le contrôle manuel de la situation. Cette option permet de



Une photographie souvenir de l'équipage au grand complet devant le B-17. Tous ces braves gaillards (navigateur, bombardier, opérateur radio, mécanicien...) sont sous vos ordres, il est de votre devoir de les faire revenir sains et saufs.

Le Baron rouge face au B-17

C'est le combat de David contre Goliath. Pour ceux qui aiment l'action, le vent dans les cheveux et les loopings vertigineux, *Red Baron* sur *PC* leur est destiné. Ce simulateur de vol est axé sur l'action. La 3D vectorielle fluide et rapide, et un avion maniable permettent des combats intenses et mouvementés.

AVIS

DANY : OUI ! Génial ! *B17* est plus qu'une simple simulation ! C'est le premier logiciel de simulation de vol qui soit réellement à la portée de tous. Le système de commandes facilite l'utilisation du *B17*, au point que même un débutant peut jouer sans avoir jamais touché à une simulation. Si vous êtes un amateur pur et dur de la simulation réaliste, *B17* vous en donnera pour votre argent. Pour les autres, laisser faire le pilote de votre équipage et concentrez vous sur votre mission, tout en cassant des Alllemands. C'est tout simplement passionnant !

Dany Boolauck

▲ Le secret de Danny Boolauck pour bien jouer à B-17 : une longue carrière d'artilleur au service de Sa Majesté.

satisfaire chaque tendance. Si le pilotage vous ennuie, vous pouvez prendre le rôle des artilleurs. Sinon, en observant l'ordinateur, le joueur apprendra à tirer parti au maximum de son bombardier. **B-17 introduit une dimension humaine qui relance l'intérêt des simulateurs de vols.**

Il n'est plus question du simple rapport homme-machine que seuls quelques ennuis mécaniques peuvent troubler. Il vous faudra gérer, dans *B-17*, efficacement l'équipage et veiller au grain. Souvent, les membres de l'équipage sont blessés, il faut alors donner l'ordre à quelqu'un d'abandonner son poste pour aller secourir son coéquippier, ou prendre sa place. Et encore, je ne vous parle pas des moteurs qui prennent feu, de la pression d'huile qui chute ou de la soute à bombe qu'il faut ouvrir manuellement. Plus ils réussissent de missions, et plus l'équipage gagne en expérience, il est donc important de les garder en bonne santé. Dans les combats, ne croyez pas que vous pourrez évitez les tirs en faisant des loopings ou des tonneaux et ne comptez pas sur les missions en solos. Avec le *B-17*, la meilleure tactique est de rester en formation et de faire feu des huit pièces d'artillerie. ***B-17* est une simulation complexe sans pour autant être rébarbative.** Bien qu'il nécessite un *PC* puissant (386 ou 486) pour être vraiment intéressant, *B-17* est une simulation qui satisfaira les exigences de chacun. De nombreuses vues externes, de l'action trépidante avec les huit artilleurs, on peut en profiter d'un point de vue action ou bien plus pleinement en effectuant chaque phase des missions, du décollage jusqu'à l'atterrissage. Un chef d'œuvre !

Marc Menier



Vue interne du B-17. C'est à partir d'un de ces écrans que vous contrôlez la bonne marche de votre appareil : gestion de l'équipage, réparations... ▶

En fait, sous des aspects de simulation, *Red Baron* est un jeu de combat où on garde souvent le doigt crispé sur la mitrailleuse. D'un autre côté, *B-17 Flying Fortress* est une simulation de plus grande envergure. Vous pouvez jouer alternativement le rôle des dix hommes d'équipage. Les fans de simulations et d'aviation se feront un plaisir d'atterrir et de décoller manuellement. Mais si cette phase déplait aux pros de la gachette, ils peuvent choisir de laisser cette tâche à l'ordinateur pour se concentrer sur les huit postes de mitrailleuses. En fait, *B-17* est un logiciel grand public dans le sens où il est possible de mettre l'accent sur la phase de jeu que l'on affectionne et d'assister au reste en « spectateur ».



17 INTERET

***B-17* est une simulation complexe, mais complète et facile à utiliser. Si une phase de jeu vous gêne, confiez-la à l'ordinateur et éclatez-vous sur le reste. Vous aurez toujours le temps d'apprendre les rudiments de l'aéronautique plus tard, après avoir abattu quelques ennemis.**

TYPE — simulateur de vol

PRIX — C

PRISE EN MAIN — **16**
Une notice claire. Les novices sont pris en charge lors de la première mission.

GRAPHISMES — **17**
Plusieurs niveaux de détail pour la 3D. Les écrans de contrôle du B-17 sont réellement superbes.

ANIMATION — **15**
Mieux vaut avoir un *PC* puissant. Sinon vous serez dans l'obligation de régler le niveau de détail pour obtenir une animation suffisamment rapide.

MUSIQUE — **13**
Seulement durant les briefings. Les musiques sont toutefois réussies.

BRUITAGES — **14**
Le volume varie suivant la distance. Sur cette Beta version, les bruitages étaient peu nombreux.

MANIABILITE — **15**
Le *B-17* est difficile à manier, mais c'est normal pour un appareil si lourd, on n'est pas sur un ULM ! De nombreux raccourcis claviers particulièrement utiles.

DIFFICULTE — variable
Tout dépend si vous choisissez d'être assisté ou non par l'ordinateur.

DUREE DE VIE — **16**
Il vous faudra de nombreuses heures (réelles !) de vol avant de terminer l'ensemble des missions proposées par *B-17*.



■ *Distributeur : UBI SOFT.* ■ *Développement : Core Design.* ■ *Graphismes : Jerr O'Carroll.*

15
INTERET



Configuration matérielle nécessaire

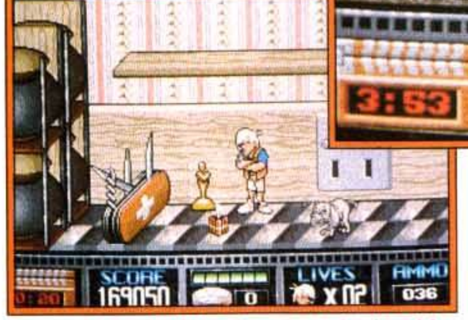
Machine : ***Amiga***
Medias : 3 disquettes 3"1/2 HD
Contrôle: joystick
RAM : 1024 K

Séquence « Science Fiction » pour Clutch Cable, poursuivi par un vaisseau. Il doit sauter d'astéroïdes en astéroïdes pour lui échapper. Voilà une épreuve qui nous change des habituels monstres de fin de niveau.

PREMIERE

Core Design récidive avec *Première,* un jeu de plates-formes qui reprend tous les poncifs cinématographiques dans un scénario très humoristique. Auteur des graphismes de Heimdall, Jerr O'Carroll montre de nouveau la pleine étendue de son talent. Venez découvrir à travers six niveaux plus fous les uns que les autres la folle histoire du cinéma. Dépêchez-vous, la « Première » va commencer !

Un réalisateur de première ! Alors qu'il venait de mettre la dernière touche à son film, un rival sans imagination dérobe à Clutch Cable les bobines de films et ce, la veille même de l'avant première. Calamitas et boules de gommes! Clutch doit absolument retrouver ces bobines avant la première représentation. **Un scénario original et bien mis en pratique.** A partir de ce synopsis, *Première* vous propose de revivre le temps d'un jeu de plates-formes les moments forts du cinéma. Les plus grand classiques du genre sont présents : les films spaghettis, l'époque du noir et blanc avec en prime momies et hiéroglyphes, l'horreur avec ses maisons hantées, la science-fiction (ahh, des aliens!), l'âge d'or de la 20th Century Fox. Le dernier niveau fait hommage au Moyen Age avec son lot de sorcières, chevaliers et crapauds. Jerr O'Carroll est responsable des graphismes de *Première*. Son travail sur micro est très proche du style des Cartoons de la belle époque. Le résultat est tout simplement saisissant. **Concrètement, cela donne quoi ?** Voilà pour l'aspect de *Première*. Au niveau du jeu de plates-formes, vous devez aidez Clutch à se répérer dans le dédale des studios et retrouver ses bobines. Sur le chemin, il peut récupérer quelques babioles (Emmy Awards, Cesars) ainsi que munitions, pizzas et pop-corns pour refaire le plein d'énergie. Si vous avez le malheur de mourir, il faudra recommencer au début du niveau (à



Réduit à la taille d'un Lilliputien, Clutch Cable doit éviter les couteaux suisses et les chihuahuas, ces petits roquets harneux.

Parfois l'action continue jusque dans les coulisses. L'envers du décor peut être dangereux avec ces momies en noir et blanc.

AVIS

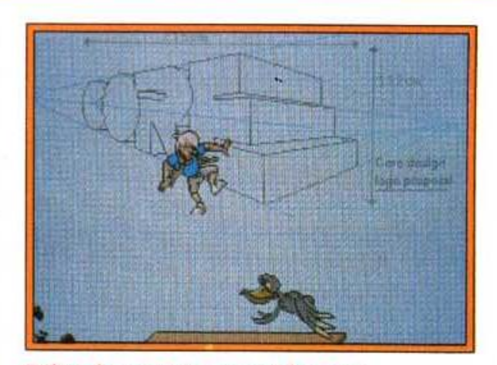
DANY : OUI MAIS. Il est bien ce jeu de Core Design, sans plus. Les mouvements du personnage sont limités, les couleurs sont un peu trop sobres à mon goût et l'ergonomie est tout juste satisfaisante. En outre, la musique est répétitive. Néanmoins, j'ai pris un certain plaisir à explorer les premiers niveaux du jeu. Celui de l'Albatros et de la grenouille, par exemple, est intéressant. Ceci dit, *Première* ne fera pas l'unanimité, seuls les fanas de ce type de jeu trouveront leur compte, les autres peuvent l'oublier.

Dany Boolauck

AVIS

DOGUY : NON. Comme la majorité des jeux Core Design, *Première* réussit à innover dans un genre très classique. L'une des bonnes idées est la possibilité de se déplacer en profondeur, ce qui apporte au jeu une dimension stratégique non négligeable. D'un point de vue technique, c'est très honnête (il me paraît difficile de faire un scrolling en 50 images/seconde avec des sprites aussi gros), mais ça manque de finition. La gestion de l'interaction sprites/décor est assez médiocre (le personnage se tient toujours de la même façon sur la terre ferme ou sur le bord d'un tonneau), on ne peut tirer qu'un seul projectile à la fois et l'action est trop molle à mon goût. Dans le même genre, j'ai une nette préférence pour *First Samurai*. Les graphismes de Jerr O'Carroll, dans la lignée de *Heimdall*, sont tout à fait sympathiques et les musiques reflètent bien l'ambiance de chaque univers. Bref, *Première* est un jeu agréable mais, moi, je ne l'achèterai pas.

Dogue de Mauve



Délire du scénario, on voit la main du dessinateur créer les monstres au fur et à mesure.

moins d'atteindre une borne de sauvegarde). Une innovation : il existe deux plans de jeux. Clutch peut sauter du premier plan à l'arrière-plan pour éviter les ennemis. Ceux-ci changent d'aspect suivant le niveau (cow boys, aliens, fantômes, chiens, etc...). Autre nouveauté : les sempiternels Boss de fins de niveau sont remplacés par des épreuves, variant d'un niveau à l'autre, mais répétitives et parfois d'un intérêt limité.

La valeur de *Première* n'égale pas sa beauté. Certes les graphismes et les musiques sont formidables, mais bien que les formes changent, le fond reste le même : l'action est souvent répétitive, il n'y a qu'un seul type d'arme et le rythme n'est pas assez soutenu pour rendre *Première* vraiment intéressant. Les épreuves de fin de niveau sont originales mais on en a vite fait le tour. *Première* est divertissant et plein d'humour, mais il est loin d'être parfait. Marc Menier



La caméra, le masque et la sabre

Que vaut *Première* face à des « pointures » du genre comme *Harlequin* et *First Samurai* ? Une chose est sûre :



***Première* est beaucoup plus simple que les autres. Là où Harlequin est bourré de bonus, de trésors cachés, de passages inclinés et autres ascenseurs, *Première* n'offre que quelques astuces classiques et une moins grande diversité. *First Samurai*, quant à lui, dépasse largement les autres par la fureur de l'action et le nombre de couleurs. Enfin, si les trois profitent du même genre d'animation (scrolling à 25 images/seconde et mouvements fluides du héros), *Première* dispose sans conteste des plus gros sprites et son ambiance graphique a remporté bien des suffrages à la rédaction. Sans pouvoir prétendre à une place sur le podium, *Première* plaira certainement aux jeunes joueurs (NDLA : salut Dany !) et aux débutants.**

DdM



Ambiance Far West cartoon pour ce duel au pistolet. Si vous voulez passer cette épreuve du premier niveau, il faut dégainer à la vitesse de l'éclair contre ce bouledogue (de Mauve !)

15 INTERET

Les graphismes de *Première* dans le plus pur style « cartoon » sont fabuleux. Malgré un scrolling moyen, les six niveaux sont vraiment variés et capturent bien l'atmosphère des différentes époques cinématographiques. Dommage qu'il n'y ait pas un peu plus d'intensité et de variété dans l'action proprement dite.

TYPE — plates-formes

PRIX — C

PRISE EN MAIN — **14**
La documentation n'était pas encore disponible. Le jeu n'en reste pas moins facile d'accès.

GRAPHISMES — **18**
Définitivement le point fort de *Première*. Jerr O'Carroll est vraiment un artiste hors-pair.

ANIMATION — **13**
Le scrolling en 25 images/seconde, bien qu'il soit multidirectionnel, est saccadé, il crée un effet « flou ». A la longue, ça gâche le plaisir de jouer.

MUSIQUE — **18**
Des musiques sur plusieurs voix géniales et qui collent parfaitement aux références cinématographiques. Du très bon travail !

BRUITAGES — **—**
La bêtaversion testée ne comportait pas encore de bruitages.

MANIABILITE — **14**
Le personnage est maniable mais les sauts ne sont ni pratiques ni réalistes.

DIFFICULTE — moyenne
Six long niveaux mais durs à passer, car on recommence dès le début à chaque mort.

DUREE DE VIE — **13**
Certes les graphismes et les musiques sont démentiels mais le jeu de plates-formes en lui-même reste moyen.



EDITO

Alors que les dernières ardeurs solaires tentent de raviver la douleur de coups de soleil pommadés et le souvenir des jours oisifs oublieux d'un avenir laborieux, la rédaction de *Tilt* retrouve un semblant de calme, tel le fauve assoupi et repu après une folle partie de chasse dans la savane. Quelques journalistes, l'oeil fixe et la main tremblante, ne parviennent même pas à quitter les fauteuils dans lesquels, nuits et jours, ils ont testé les nouveautés du monde de la micro ludique. Dans leurs esprits embrumés de fatigue, ils repensent à leurs vacances passées, si proches encore et pourtant déjà si lointaines dans leur souvenir. Ils savent qu'ils ont devant eux une année entière consacrée au jeu, une année à jauger les productions des meilleurs éditeurs, une année pour dénoncer les flops. O lecteur, toi qui lit ces mots, sache combien... BONG !

NDLR : par suite d'une insolation, notre collègue Piotr a dû être transféré en maison de repos. Que cela ne vous empêche pas de déguster la rubrique Rolling Softs comme un des derniers fruits de l'été...

Piotr Korolev

18 Chessmaster 3000



● VERSION

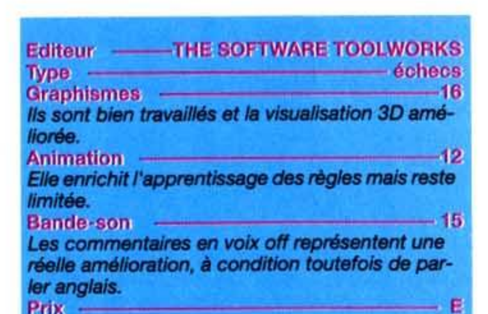
PC

A vos ouvertures ! La version CD-ROM combine animations et commentaires des parties engagées en son digitalisé.

Cette version *MPC* (*PC* Multimédia) de ce superbe jeu d'échecs apporte un certain nombre de possibilités complémentaires (son digitalisé en particulier). Le choix de ce support est tout à fait justifié pour qui dispose d'une configuration *MPC*, d'autant que la différence de prix est modeste.

Nous vous avions déjà présenté, dans *Tilt* n° 100, la version floppy « classique » de ce jeu d'échecs, toujours indétrôné dans le domaine de la puissance de jeu et des options (bien que *World Class Chess* ne soit pas loin derrière).
Pourtant, nous n'avons pas pu résisté au plaisir de vous en reparler à l'occasion de la sortie de la version CD-ROM. Cette nouvelle version tourne en mode multimédia (voir rubrique « CD-ROM »), et nécessite donc une configuration adaptée. Ellle offre,en revanche, toutes les facilités de Windows (fenêtres et multitâche en particulier).
Les avantages de cette version CD ne se limitent pas à cela. En effet, le programme est devenu particulièrement bavard en diable, commentant ses avis ou ses aides à haute et intelligible voix. Les débutants bénéficient désormais d'un apprentissage des règles « multimédiatisé », combinant animation et commentaires parlés.
L'aspect graphique n'a pas été oublié non plus : mode 256 couleurs et possibilité de contrôler l'angle de vue 3D de manière complète. Citons encore un avantage propre au CD-ROM : installation plus rapide et occupation du disque dur beaucoup plus réduite. Un CD à ne pas manquer pour tous les joueurs d'échecs.

Jacques Harbonn



Editeur — THE SOFTWARE TOOLWORKS
Type — échecs
Graphismes — 16
Ils sont bien travaillés et la visualisation 3D améliorée.
Animation — 12
Elle enrichit l'apprentissage des règles mais reste limitée.
Bande-son — 15
Les commentaires en voix off représentent une réelle amélioration, à condition toutefois de parler anglais.
Prix — E



4 European Championship

PC

Une adaptation par les Anglais du jeu d'arcade *World Cup 90* de Tecmo Limited, Japon. Le résultat est un semblant de jeu de foot injouable et complètement raté.



● FLOP

Comme vous pouvez en juger, les graphismes ne sont pas très travaillés et les animations restent saccadées.

Ce nouveau jeu de chez Elite vous permet de participer aux Championnats Européens de football de 1992. Votre but est de passer quatre matchs éliminatoires, les quarts de finale et les demi-finales afin de vous qualifier pour la finale. Tout commence par une présentation qui atteint les summums de la simplicité et de la rapidité. Après avoir opté pour une équipe parmi vingt-cinq, vous pouvez paramétrer le jeu. Diverses options comme le choix des contrôle, de la bande-son et le calibrage du joystick vous sont

proposées. Le jeu débute par l'entrée sur le terrain des deux premières équipes, suivies de l'arbitre qui siffle le coup d'envoi. Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle, ainsi que le goal. Chaque joueur peut courir, tacler, faire une tête et tirer vers le haut ou vers le bas. Contrairement aux penalties, les corners, les remises en jeu, les cartons jaunes, les cartons rouges et les coups francs avec le mur défensif n'ont pas été oubliés. Après chaque but, que vous pouvez sauvegarder si vous le désirez, vous le revoyez au ralenti. Il est dommage que le jeu soit gâché par sa réalisation plus que bâclée. Si vous jouez tout seul contre l'ordinateur, espérons que vous ayez un joystick et que vous puissiez le calibrer correctement. Dans le cas contraire, ou à deux joueurs, le contrôle clavier est impraticable. Les graphismes VGA sont du 320x200 en 16 couleurs et déçoivent passablement. Quand aux animations, elles sont correctes quoiqu'un peu saccadées. La seule musique du jeu est celle de la présentation, lors des rencontres, les bruitages sont désolants. Un jeu de foot bien loin de *Kick Off* et à fuir ventre à terre sans se retourner.

Thomas Alexandre

Editeur ——— **ELITE**
Typefoot ——— **ball**
Graphismes ——— **4**
Excepté la seule image en VGA qui précède la rencontre, c'est laid. Le ballon n'est même pas rond.
Animation ——— **11**
Correcte, mais je ne la porterai pas aux nues. Un joueur courant avec le ballon est loin de donner une impression réaliste
Bande-son ——— **10**
Une seule musique lors de la présentation et qui devient rapidement stressante
Prix ——— **C**



4 Cybercop

ST

Voici venu le successeur du *Parrain* ou de STB version *ST*, plus moche, plus lent et... sans intérêt. Votre mission consiste à récupérer des pièces éparpillées aléatoirement dans les quatre niveaux du jeu, le tout dans un temps limité.

Le jeu se déroule horizontalement. Cependant, il n'y a aucun scrolling entre chaque écran, excepté au début des niveaux, où l'on bénéficie d'une vue globale du décor. Sorte de croisement entre Robocop et X-Or, vous devez récolter les pods qui apparaissent un par un (les va-et-vient sont incessants), aléatoirement et successivement à n'importe quel endroit du niveau. Heureusement, les auteurs, dans un souci de perfection, ont pensé à nous indiquer à l'aide de petites flèches où trouver la prochaine pièce. Votre décor, composé d'obstacles que vous pouvez escalader, contient des pièges évidents (à éviter) et des ennemis regorgeant de bonus en tout genre (puissance de feu, vie, énergie...). Les méchants vous font perdre du temps en tirant bêtement sur vous (seule exception, le shinobi : lui, il vous saute dessus !). Côté animation, la démarche du héros est cocasse : il progresse par des sauts de ballerine très particuliers qui, comble du ridicule, le font marcher en



● VERSION

Il faut s'armer de patience. Dans Cybercop, héros et ennemis s'affrontent au ralenti.

état de lévitation ! Les ennemis, quant à eux, bougent peu, et ce manque de mobilité leur confère un air guindé. De plus, suivant les différents degrés d'élévation, des bugs de collision vous touchent, vous traversent et continuent leur petit bonhomme de chemin comme si vous n'aviez pas été sur leur trajectoire. En progressant dans les niveaux, de nouvelles difficultés apparaîtront, du type pieux acérés qui sortent du sol, mitraillettes fixées au mur ou dynamite qui tombe en parachute ! Mais le plus navrant de cet ensemble, c'est la lenteur du jeu. A partir de trois malheureux sprites à l'écran, tout est considérablement ralenti ; quand il y en a six, on doute : ce jeu aurait-il été programmé en Basic ?...

Détail hilarant : la vitesse de décrementation de l'horloge varie en fonction du nombre de sprites à l'écran ! Au total, ce soft nous rappelle les débuts du ST. On a du mal à croire qu'un éditeur ait pu sortir un tel programme. En conclusion, évitez absolument ce soft, il n'est pas digne de votre machine.

Douglas Alves

Editeur ——— **ENERGIZE**
Type ——— **action**
Graphismes ——— **10**
La page de présentation est de qualité moyenne (bien qu'un peu pompée). Idem des graphismes au cours du jeu, fort peu variés.
Animation ——— **4**
Extrêmement lente dès le départ, elle devient quasiment statique quand le nombre de sprites est supérieur à trois. Vous avez dit animation ?
Bande-son ——— **9**
La seule musique, bien que lassante, est de loin préférable aux immondes bruitages (on ne dispose malheureusement pas du mix !).
Prix ——— **C**



5 Cool Croc Twins

AMIGA



● NOUVEAUTE

Les graphismes, plutôt confus, ne facilitent pas le maniement des deux crocos, déjà particulièrement ardu. Seule lueur de clarté dans cet océan d'obscure médiocrité : la musique, que je me vois contraint de vous chantonner ici... Tabada, dimdam, doudimdam !

Malgré des personnages sympas et quelques idées originales, comme le mode deux joueurs, ce petit jeu de plates-formes est loin de soulever l'enthousiasme.

Punk et Funk sont deux crocos vraiment très cools. La preuve, ils portent des casquettes, des T-Shirt, des lunettes de soleil, partagent les mêmes goûts... et la même copine ! Et c'est justement pour cette "crocodilette" à l'esprit large que nos deux compères ont décidé de faire la preuve de leur courage, en partant explorer une soixantaine de tableaux bourrés de dangers. Malheureusement, le joueur, lui, n'a aucune motivation pour se farcir les soixante niveaux monotones et lassants de ce jeu de plates-formes sans intérêt... Le maniement des deux crocos est un véritable calvaire car le centre de gravité varie en fonction de l'endroit où se trouvent les personnages, ce qui oblige le joueur à réfléchir un moment pour tenter de deviner de quel côté bougera son personnage lorsqu'il poussera le joystick d'un côté ou de l'autre. Ces quelques secondes de réflexion nécessaires avant chaque mouvement vous empêchent d'utiliser vos réflexes pour échapper aux créatures qui vous poursuivent... Le comble pour un jeu d'arcade ! Pour palier à cette difficulté, les programmeurs vous laissent le

choix entre deux modes de contrôle... aussi confus l'un que l'autre.
Même en jouant à deux simultanément, on se lasse très vite de ces tableaux aux graphismes laids et confus. A quelques détails près, tous les niveaux se ressemblent : il suffit d'écraser quelques bestioles en leur sautant dessus et d'allumer toutes les lampes d'un niveau pour passer au suivant, et l'accroissement de la difficulté ne fait qu'augmenter le risque de se faire tuer. Dommage, les deux crocos au look Amstrad dégénéré étaient sympas, mais le jeu, lui, n'est finalement pas cool du tout ! Marc Lacombe

Editeur — ARCADE MASTER (EMPIRE)
Type — jeu de plates-formes
Graphismes — 10
Les graphismes sont sympas en gros plan et dans les séquences d'introduction, mais perdent leur charme une fois réduits à l'état de sprites.
Animation — 8
Rien d'extraordinaire dans la démarche de nos deux héros.
Bande-son — 13
D'excellentes musiques très "cool" et funky, qui ne suffisent pas à briser l'ennui.
Prix — C



12 Guy Spy

PC



Les graphismes sont particulièrement réussis. Guy Spy est un véritable dessin animé..

Guy Spy pourrait être le petit petit..... fils de *Dirk* et l'arrière-arrière... grand-père de *Ace*. Encore un jeu à la *Dragon's Lair* qui certes est toujours aussi beau, mais ne présente pas un grand intérêt.

Décidément, soit l'équipe de ReadySoft ne sait faire que ça, soit fait preuve d'un manque d'imagination certain. Dans ce dernier clone de Dragon's Lair et de Space Ace, vous incarnez un agent secret mélange de James Bond et d'Indiana Jones. Votre but est d'arrêter le cruel Baron Von Max qui cherche à s'emparer des cristaux de l'Armaguedon pour régner sur la planète. Le jeu est une succession de treize tableaux qu'il vous faudra surmonter, les uns après les autres, en agitant votre joystick ou en appuyant sur votre pavé numérique. Vous allez devoir faire des roulés-boulés, mitrailler, escalader une montagne, combattre, tirer à l'arc... bref, vous allez affronter tous les dangers que rencontre habituellement le parfait petit agent secret. Il n'y a rien à redire sur les graphismes VGA qui sont très beaux, comme dans les précédents jeux de Don Bluth. Les animations montrent encore les prouesses dont sont capables les programmeurs de chez ReadySoft. Louons aussi les musiques et les bruitages qui sont superbes. Hélas, le jeu se résume à intégrer la parfaite combinaison de mouvements qu'il faut faire effectuer au héros pour éviter qu'il ne trépasse. Rendons grâce à la sauvegarde qui évite que l'on ne recommence cinquante fois le même tableau (quoique !). ReadySoft avait tenté de changer de registre avec Wrath of the Demon, mais pourquoi donc ne continuent-ils pas dans cette voie ? Je ne vous conseille pas l'achat de ce jeu, à moins que vous ne soyez un fanatique du genre ou que vous n'ayez de l'argent à gaspiller
Thomas Alexandre

Editeur — READY SOFT
Type — dessin animé
Graphismes — 16
Les graphismes VGA restent fidèles aux précédents jeux de Don Bluth. Vous allez visiter divers coins du globe.
Animation — 17
D'une fluidité exemplaire, elles sont la clé de voûte de cette aventure animée.
Bande-son — 15
Musiques, bruits de mitraillette, cris...ponctuent le jeu sans un seul temps mort.
Prix — E

13 Global Conquest

PC

Un clone de *Civilization*. Techniquement très réussi, il risque d'agacer les adeptes du jeu de *Sid Meier,* car il n'apporte strictement rien de nouveau.

Dans un monde inconnu, vous allez mener une armée au combat pour conquérir l'ensemble du territoire. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, à plusieurs ou par modem. Après avoir choisi l'un des quatre scénarios proposés, vous débutez avec un certain nombre de villes, dont votre capitale. Cette dernière est primordiale, car sa perte sonnera votre défaite. Vos métropoles produisent des unités militaires : infanterie, tanks, sous-marins, navires de guerre, espions, avions... Chacune d'elles coûte son propre prix et demande un certain nombre de tours d'attente avant d'être fabriquée.
Comme dans *Civilization*, le territoire ne se dévoile qu'au fur et à mesure de la progression de vos armées. Vous pouvez donner des ordres successifs à vos troupes, comme fortifier, suivre à la trace, battre en retraite... Si les combats en extérieurs sont équitables, vous vous apercevrez qu'investir une ville ennemie est extrêmement difficile. Les avions sont très utiles pour affaiblir les cités avant de lancer l'assaut final. Il est bon parfois de conclure des alliances, quitte à les rompre par la suite. De temps en temps, des cartes événementielles apparaissent sur votre écran et vous annoncent des bonus ou des malus. Ainsi, vos troupes peuvent gagner de la rapidité dans leur déplacements, de même que vos bateaux peuvent rester bloqués pendant cinq tours... Les graphismes en EGA haute résolution sont particulièrement réussis. Les musiques et bruitages sont assez restreints, mais sympathiques.
Prenez *Civilization*, améliorez les graphismes, supprimez des options et vous aurez une idée de ce que vaut *Global Conquest*. Personnellement, je préfère retourner au premier qui est peut-être moins beau mais beaucoup plus varié
Après tout, rendons à Sid ce qui appartient à Sid.
Thomas Alexandre

Editeur — MICROPLAY
Type — wargame
Graphismes — 16
Les graphismes en EGA haute résolution sont très beaux. Chaque unité et type de terrain fait l'objet d'une superbe image zoomée.
Animation — 13
Elles se résument aux déplacements des troupes. Les avions qui vont bombarder l'ennemi font particulièrement fourbes.
Bande-son — 13
Une musique très wargame, lors de la présentation, puis quelques bruitages par-ci, par là, surtout caractérisés par des explosions.
Prix — C



Comme dans Civilization, vos troupes se lancent à la conquête de nouveaux territoires et cette carte s'éclaircit au fur et à mesure que vos troupes progressent.

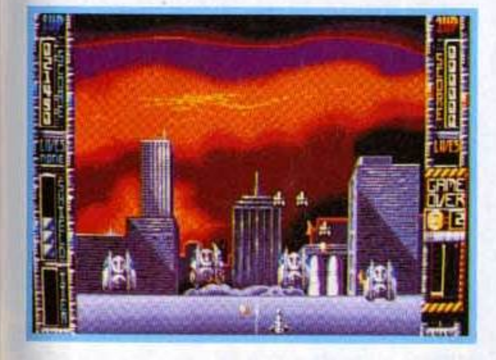
16 Super Space Invaders

PC



En formations serrées, les aliens se déplacent de plus en plus vite. Ne ratez pas l'arrivée de la soucoupe-bonus.

Inutile de présenter *Space Invaders*. Ce shoot-them-up antédiluvien revient en force sur *PC*. La différence fondamentale avec l'original est sa grande diversité de tableaux et la débauche de couleurs et de sons.



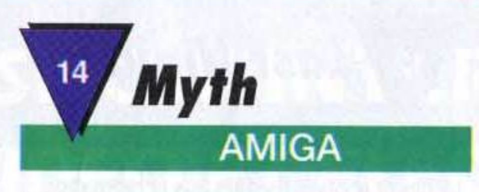
Les couleurs sont superbes et traduisent parfaitement l'ambiance « fin du monde » du soft. Les quatre gros vaisseaux sont vos alliés.

Le thème de *Super Space Invaders* n'a rien de révolutionnaire. Une armada de petits vaisseaux venant de Mars tentent un débarquement sur terre. Votre but est de les détruire avant qu'ils n'atterrissent. Stationné en bas de l'écran, vous vous déplacez horizontalement en arrosant les vagues ennemies déferlantes. Celles-ci descendent de plus en plus vite en se déplaçant de droite à gauche, ce qui complique davantage votre travail. Vos tirs, non-automatiques, demandent une grande précision, surtout lorsqu'il ne reste que deux ou trois vaisseaux. Pour vous venir en aide, des capsules de bonus traversent le haut de l'écran. En les dégommant, vous recevez de nouvelles armes, de l'énergie ou bien des boucliers. Après quelques tableaux, votre travail sera sensiblement différent. Les soucoupes martiennes cherchent par tous les moyens à voler des vaches. A vous de les protéger.

Nostalgiques des premiers shoot-them-up, qui firent un tabac dans les salles d'arcade, vos yeux vont se mouiller de larmes en voyant le résultat de *Super Space Invaders*. La jouabilité exemplaire vous fera revivre de grands moments. Les décors hauts en couleur redonnent de la vie au soft. La position des « envahisseurs » change assez souvent d'un tableau à l'autre pour que l'ennui ne devienne pas un nouvel obstacle. Vous aurez déjà beaucoup à faire avec les aliens !

Laurent Défrance

Editeur — **DOMARK/TAITO**
Type — **shoot-them-up**
Graphismes — **15**
Rien à voir avec les quelques couleurs qui se battent en duel dans l'original. Les décors sont somptueux.
Animation — **13**
Vos mouvements sont (trop) limités et les déplacements des ennemis n'offrent pas de surprise.
Bande-son — **12**
Elle est de qualité mais elle apparaît uniquement lors de l'intro. Les bruitages sont passables..
Prix — **C**



14 Myth

AMIGA

Myth aurait pu faire partie des hits, si le niveau de difficulté n'était pas aussi élevé et si le joueur avait pu être complètement libre de ses mouvements. Ce beat-them-all/exploration/plates-formes se déroule de façon trop linéaire pour le rendre indispensable.

Des sept esprits de sagesse, un seul refusa de s'allier à la puissance maléfique du seigneur des Ténèbres, Dameron. Cette incarnation du mal, poussait les hommes sur terre à s'entretuer et infligeait de cruels châtiments à tous ceux qui refusaient son influence. Le seul esprit sage réunit son propre peuple et trouva refuge sur une île. De là, il implora le ciel qui lui vint en aide sous la forme de trois étoiles. Elles s'unirent alors pour former l'esprit chasseur, guerrier libérateur de l'humanité du nom d'Ankalagan.



Des têtes vont tomber...Le héros de Myth se sert de son glaive comme un coupe-papier. Les décors et l'animation sont les points forts de ce jeu de plates-formes/beat-them-all.

Ce " barbare " débute sa quête, les mains vides. Dès ses premiers pas, il se bat contre des squelettes sortis de terre et des harpies. Leur destruction procure un glaive, des boules de feu et de l'énergie. Avec un tel équipement, les combats deviennent franchement plus faciles. Mais pour progresser, il ne suffit pas d'abattre tout ce qui bouge. *Myth* est un jeu qui mélange action et exploration. Chaque monstre important, tiré de de la mythologie grecque, se combat avec des armes différentes et des techniques de défenses particulières. En outre, il faut examiner avec attention les décors qui dévoilent quelques surprises (le talon de la statue d'Achille par exemple). Si vous passez à côté, vous n'aurez aucune chance de remporter les futurs combats. *Myth* se distingue par une trop grande difficulté. Le passage d'une arme à l'autre s'effectue au clavier, alors que les déplacements sont controlés par le joystick. Pendant le changement, les monstres continuent leurs attaques. Cela ne laisse aucun répit pour sélectionner la bonne arme. La plupart du temps, les monstres secondaires vous tuent en une seule fois. Vous n'avez pas eu le temps de comprendre ce qui s'est passé que vous devez recommencer le jeu. Enfin, les tests de collision sont fantaisistes. Une fois, vous recevrez des coups sans que votre énergie diminue. Une autre fois, vous n'aurez pas fait 2 pas que vous serez déjà mort. *Myth*, est un produit honorable qui demande beaucoup de patience et de persévérance.

Laurent Defrance

Editeur — **SYSTEME 3**
Type — **beat-them-all/plates-formes**
Graphismes — **13**
Les décors retracent assz bien l'ambiance ténébreuse du jeu. Les sprites sont aussi de bonne facture.
Animation — **15**
Les mouvements du héros sont précis et rapides. Il peut sauter en reculant et décapiter des têtes d'un coup sec et nerveux.
Bande-son — **14**
La musique soutient parfaitement l'action. Certains bruitages donnent de la chair de poule.
Prix — **C**

15 Powermonger

PC



Désormais disponible sur PC, Powermonger est un jeu particulièrement sympa. Le dessin des graphismes, et surtout la palette de couleurs, restituent fort bien la réalité.

Sans être le meilleur de sa catégorie, *Powermonger* est un bon jeu de stratégie, qui, après ses versions *ST* et Amiga, est maintenant disponible pour *PC*. Les graphismes VGA et les sons (Adlib ou Sound Blaster) sont très proches de ceux de la version *Amiga.*

Plusieurs mois après sa sortie sur *ST* et *Amiga*, *Powermonger* arrivent enfin sur *PC*. Ce jeu vous propose de conquérir successivement des îles, sur lesquelles vous êtes confrontés à une ou plusieurs autres armées. Quand vous capturez une ville, ses ressources en hommes, nouriture et armes deviennent vôtre. Les armées ennemies sont souvent très supérieures en nombre au départ de la partie, et seule

Des mouvements d'une fluidité extrême, dus à une vitesse extraordinaire.

une bonne stratégie vous permettra de survivre. Au tableau des améliorations, la plus frappante est, sans aucun doute, la vitesse. Sur un 386 33, et en vitesse maximum, le temps défile à une vitesse vertigineuse, et les sons (c'est plutôt un défaut) deviennent cacophoniques. Les graphismes VGA 256 couleurs sont fins et colorés, les bruitages excellents (sauf à grande vitesse !) et l'animation fluide. En revanche, l'ergonomie laisse toujours à désirer. Par exemple, pour accéder au réglage de la vitesse d'écoulement du temps (action somme toute fréquente), il faut passer par deux menus successifs. *Powermonger* est un bon jeu, surtout agréable par la qualité de l'univers créé :changement des saisons, réalisme des persdonnages... Il est en revanche (à mon avis) moins complet au niveau de la stratégie que son vénérable ancêtre, Populous. A connaître.

Jean-Loup Jovanovic

Editeur — BULLFROG/EA
Type — stratégie
Graphismes — 15
Les paysages sont bien dessinés, et changent au fil des saisons et de vos actions, des oiseaux s'envolents... Tout ce monde en miniature est très bien rendu
Animation — 14
Les mouvements sont fluides et rapides, et il est possible d'observer le terrain avec de nombreux angles de vue.
BandeSon — 15
La musique de départ est agréable, mais c'est surtout par la qualité et le nombre des bruitages que ce jeu est original.
Prix — C



12 Last Ninja III

ST

L'éditeur anglais, System 3, a la réputation de créer des jeux originaux mais très difficiles. *Ninja Remix, Fuzzball* ou *Myth* s'adressent à des joueurs confirmés et qui disposent de beaucoup de temps pour terminer les parties. La version *Atari* de *Last Ninja III*, très proche du jeu *Amiga* (*Tilt* 96) n'échappe pas à la critique.

Le héros, Armakuni, est le seul survivant des guerriers ninjas, soldats d'élite de l'armée japonaise du 9ème siècle. Kunitoki, envieux des pouvoirs ninjas, tente par tous les moyens d'exterminer Armakuni. Par 2



Déjà trois épisodes pour ce beat-them-all/réflexion au concept original. Le niveau de jeu est assez élevé et il faudra beaucoup de temps pour en venir à bout.

fois, ses tentatives ont échoué. Il revient aujourd'hui, rempli de haine. Une véritable soif de vengeance inonde alors tout son corps.
Les lieux des combats se situent au coeur des montagnes tibétaines et essentiellement à l'intérieur des temples bouddhiques.
La saga des *Last Ninja*, pour ceux qui l'ignoreraient, se présente comme un mélange de beat-them-all, d'aventure et de réflexion. Cela confère à la série une originalité reconnue et appréciée.
Pourtant, en y regardant de plus près, on s'aperçoit en réalitéque certains aspects de *Last Ninja III* assombrissent le tableau. L'interface, tout d'abord, est particulièrement inadaptée à l'action. Il faut, sans cesse, jongler entre les touches du clavier (ramasser les objets, sélectionner les armes) et le joystick. Par ailleurs, en ce qui concerne ce dernier qui sert à combattre et à se mouvoir, les commandes de déplacement ne sont pas du tout adaptées à une représentation 3D isométrique.
La poussée de la manette dans une direction, déplace le personnage sans qu'il se soit tourné. Cela manque en fait totalement de logique et rend les combats difficilement maîtrisables.
Côté réflexion, le jeu commence très fort, puisqu'au premier niveau, l'aventurier " moyen " aura beaucoup de mal à rassembler tous les éléments qui permettent de ramasser le parchemin-sésame pour le niveau suivant. Heureusement, la solution se trouve dans le manuel. Mais cela signifie qu'il vous faudra énormément de persévérance et une grande habitude de ce style de jeu, pour un jour en voir la fin.
Enfin, Last Ninja III plaira à ceux qui ont terminés les deux premiers, car le jeu offre davantage de possibilités. Un petit conseil toutefois, les autres joueurs auront tout intérêt à essayer cette version ST avant de l'acheter.

Laurent Defrance

Editeur — SYSTEM 3
Type — beat-them-all
Graphismes — 13
Les graphismes 3D isométriques sont un des atouts du jeu. Cependant les couleurs sur Atari manquent de brillance.
Animation — 13
Pour un ninja, ses attaques sont très limitées. Par contre, ses déplacements sont souples et rapides.
Bande-son — 10
Les bruitages sont rares et la musique est de qualité moyenne.
Prix — C



Plus de 15 000 m² de jeux vidéo !

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :
SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

14 Crisis in the Kremlin

PC



C'est à partir de l'écran de jeu que vous allez prendre toutes les décisions qui décideront de l'avenir de l'URSS. L'Ukraine venant de devenir indépendante, elle affiche désormais une teinte vert pâle.

NOUVEAUTE

Après avoir goûté de la vie d'un dieu, d'une fourmi, d'un industriel, d'un général..., vous allez maintenant pouvoir incarner un dirigeant politique russe. Comme quoi, tout est possible !

Avec cette simulation géopolitique, Microprose vous donne la possibilité de prendre en main le destin de l'Union soviétique. Tout débute en 1985, alors que Tchernenko vient de mourir. Avant toute chose, vous devez opter pour une tendance politique parmi les suivantes : Réformateur, Conservateur ou Nationaliste. Elles sont respectivement symbolisées par Mikhaïl Gorbatchev, Leonid Brejnev et Boris Eltsine. Tout au cours du jeu, votre candidat va être confronté à des situations historiques comme la Perestroika, Tchernobyl, la destruction du Mur de Berlin... (jusqu'en 1992). Votre travail consiste à gérer le budget de la nation en agissant sur les différents secteurs de la vie active, à prendre des décisions d'ordre politique et à rester au pouvoir (gare à la crise de nerfs, au coup d'état ou à l'assassinat). La phase de gestion du budget est très détaillée et évolue en fonction de vos choix politiques. Vous recevrez régulièrement des appels téléphoniques du KGB, et de vos différents ministres. L'écran de jeu représente la carte du monde, les indicateurs sociaux, économiques et politiques ainsi que l'élaboration de vos budgets et de votre politique. En plus des graphismes EGA 16 couleurs 640x350, chaque événement important fait l'objet de flashs télévisés, sous forme de séquences digitalisées tirées de reportages. Les musiques et les sons auraient gagné à être plus variés, mais là n'est pas l'intérêt majeur du jeu. Précisons que même si vous avez une carte son, vous n'échapperez pas au son de l'Internal Speaker, dès qu'un télex tombera (à minuit, bonjour les voisins). Basé sur une idée originale, *Crisis in the Kremlin* finit par devenir lassant, car au fil des parties, les événements restent toujours les mêmes et l'on ne peut agir que sur la politique et le budget. Un plus large éventail d'actions, comme déclarer la guerre à l'Ouest par exemple, aurait été le bienvenu. Néanmoins, le jeu est intéressant, car la simulation est très sérieuse et poussée. Et puis, ça n'est pas permis tous les jours d'être promu Camarade Président..

Thomas Alexandre

Editeur — MICROPROSE
Type — simulation géopolitique
Graphismes — 16
Si les écrans ne sont pas très variés, la multitude de séquences digitalisées est à louer.
Animation — 14
Hormis les séquences suscitées, un bras décroche le téléphone ou met une cassette dans le magnétoscope et l'on feuillette le livre.
Bande-son — 13
Avec une carte son, des musiques correctes, quelques rares bruitages et oh ! horreur, l'Infernal Speaker (c'est décidé, je sectionne le fil).
Prix — C



5 Sim Ant

AMIGA

Les versions *PC* et *Mac* de *Sim Ant* étaient très réussies. La version *Amiga* l'est nettement moins. Les aléas de la conversion ont encore frappé...

Vous dirigez une colonie de fourmis noires, avec comme but final l'extermination des fourmis rouges et l'invasion de la maison (dont vous devez chasser les



A la tête d'une colonie de fourmis noires, vous devrez arrêter les fourmis rouges-envahisseurs.

VERSION

propriétaires). Ce jeu, que je trouve excellent sur *Macintosh* et sur *PC*, est complètement raté sur *Amiga*. En premier lieu, les possesseur d'*Amiga 500* (512 Ko) peuvent passer leur chemin, 1 Mo est absolument nécessaire.

Mais il y a mieux : pour pouvoir profiter de la haute résolution (640 x 400), il est nécessaire de disposer de 2 Mo de mémoire ! Les accès disque sont quasi permanents, et la présence d'un disque dur sera la bienvenue. Pour couronner le tout, en haute résolution, il sera préférable de disposer d'un affichage non entrelacé, soit avec un moniteur Multisync, soit avec un « Flicker Fixer » ou équivalent. Je n'ai testé que la version « basse résolution », qui s'avère déjà d'une lenteur plus que rebutante. La fourmi que vous dirigez réagit quand elle veut... Hormis cette lenteur désespérante, le jeu est le même que sur les autres machines.

Par ailleurs, les graphismes sont clairs et lisibles, la fourmi toujours aussi sympathique et de petites



Il faut plusieurs secondes avant que chaque action ne soit prise en compte par le programme.

séquences musicales soutiennent régulièrement le jeu. Mais cela ne sauve pas Sim Ant des oubliettes.

Jean-Loup Jovanovic

Editeur — MAXIS/OCEAN
Type — simulation de fourmillière
Graphismes — 14
Ils sont toujours aussi bons, et là au moins, on a le temps de les admirer...
Animation — 3
Sur un A 500 + de base, elle est si lente que le jeu en devient incontrôlable. Ce sont les pires scrollings que j'ai pu voir sur Amiga.
Bande-son — 13
Les bruitages et séquences sonores sont acceptables, mais aucun rapport avec les "bons" jeux.
Prix — C

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE...

ABONNEZ-VOUS A



ET ECONOMISEZ 45 F.



SCIENCE & VIE
JUNIOR
ATTENTION AUX CHIENS QUI DEVIENNENT LOUPS
JO : le temps du top
Des météores menacent la Terre
Dossier : les sociétés de fourmis
Comment se faire la tête de Terminator

Vous aimez refaire le monde ? Alors, vous devez connaître SCIENCE & VIE JUNIOR, le magazine de toutes les découvertes. Son ambition: vous expliquer les dernières avancées des sciences et des techniques, vous faire vivre en couleur la grande aventure scientifique et ses exploits les plus ahurissants. Alors, en route pour l'aventure, abonnez-vous vite à SCIENCE & VIE JUNIOR !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement à SCIENCE & VIE JUNIOR 1, rue du Colonel Pierre Avia 75 503 PARIS CEDEX 15



je m'abonne pour un an à SCIENCE & VIE JUNIOR (11 N°)
200 F seulement au lieu de 245 F*

* Prix de vente en kiosque

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de SCIENCE & VIE JUNIOR-BRED

NOM ______
PRENOM ______
ADRESSE ______
______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
DATE DE NAISSANCE ______

OFFRE VALABLE JUSQU'A FIN 1992 ET RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE
RC PARIS B 572 134 773

CITB



Winter 92 Supersports

5

AMIGA

NOUVEAUTE



La seule représentation graphique vraiment originale du jeu. Malheureusement, les quatre tours de piste sont ennuyeux à mourir. De plus, vous viendrez facilement à bout de votre adversaire dès le premier tour.

Cela faisait bien longtemps que je n'avais pas testé un jeu aussi mauvais. Tout y est : une animation digne des ancêtres de nos jeux actuels, des graphismes pauvres et, surtout, une absence totale de jouabilité. Si vous aimez les sports d'hiver, allez plutôt faire un tour du côté de *Super Ski II* ou même de *Winter Challenge*. Ils sont cent fois meilleurs.

Les huit épreuves proposées mélangent épreuves olympiques et nouvelles compétitions. Le ski de descente, le bobsleigh, le slalom géant, la luge et le patinage de vitesse sont des sports connus de tous. Les trois dernières épreuves deviendront peut-être un jour disciplines olympiques.

Le Bale Jumping est un dérivé du patinage de vitesse, au cours duquel il faut sprinter sur une piste ovale en sautant par-dessus des bottes de paille, sorte de course de haie à la mode hivernale.

Le Pro Ski Challenge se déroule sur une piste de slalom géant, complétée de deux ou trois rampes de saut et jalonnée de portes. Les deux concurrents s'affrontent sur la même piste.

Enfin, le Skidoo Racing est un dérivé de la course de traîneaux. Ici, les chiens ont été remplacés par les Skidoo, ou motos-neige. La course se déroule sur des lacs gelés où le circuit est délimité par des bottes de paille et des pneus. La forme du circuit s'apparente à un circuit d'auto-cross. En mode Compétition, le nombre de joueurs peut aller jusqu'à six. Vous sélectionnez l'épreuve qui vous intéresse, et qui constitue en quelque sorte une phase d'entraînement avant de participer au challenge, auquel une seule personne participera. Chaque épreuve est caractérisée par un nombre de points à dépasser. Si vous n'y parvenez pas, c'est le Game Over.

La société Flair Software a manqué de... flair ! Sortir un jeu de sports d'hiver quatre mois après les jeux Olympiques d'Albertville, c'était pour le moins risqué, avec peu de chance de succès au bout. Et si au moins le jeu en valait la chandelle ! Mais c'est un désastre. On se croirait revenu dix ans en arrière. Les sprites des épreuves de ski font peine à voir. Ils sont minuscules et leur animation est limitée à trois mouvements. Le bobsleigh et la luge manquent cruellement d'originalité. L'inclinaison de la pente et l'angle d'attaque des virages ne sont pas très visibles à l'écran. C'est seulement une fois que l'on a raté son virage que l'on découvre qu'il y en avait un ! Le seul aspect intéressant de ce jeu, c'est la représentation en 3D surfaces pleines des patineurs. Elle détonne considérablement par rapport aux autres épreuves. Mais le plus grand reproche que l'on peut faire à *Winter 92*, c'est l'absence totale de jouabilité. Est-il normal d'actionner la manette vers le bas pour accélérer lors des descentes ? Ce n'est pas très pratique. Le skieur chute à chaque faux pas tandis que le sportif dirigé par l'ordinateur ne tombe jamais. Dix contre un que l'on retrouvera ce jeu en coup de griffes dans l'émission *Micro Kid's* !

Laurent Defrance

Editeur — FLAIR SOFTWARE
Type — sport d'hiver
Graphismes — 8
Des couleurs ternes et des sprites trop petits. Seuls les patineurs sortent du lot.
Animation — 7
Si je vous dit lente et saccadée, vous n'allez pas me croire, et pourtant c'est vrai!
Bande-son — 10
La musique ressemble à celle que l'on trouve sur les consoles. Les bruitages sont réduits à leur plus simple expression.
Prix — C



Dizzy's Excellent Adventures

7

ST

VERSION

Codemasters, société anglaise spécialisée dans les « budgets », nous propose une petite compilation de cinq jeux différents, avec un point commun pour tous : le héros, Dizzy.



Le pauvre Dizzy se retrouve, comme d'habitude, embarqué dans de dangereuses aventures qui le font souvent tourner en bourrique.

Ce « multijeu » propose de s'amuser sur cinq jeux complètement différents et indépendants, qui varient du puzzle game jusqu'au jeu d'aventure. Commençons par un puzzle, *Kwiksnax*. Vous avez au départ le choix entre quatre niveaux qui correspondent respectivement à la glace, aux nuages, à Cuckooland et à un donjon. Son principe est tiré d'un vieux jeu d'arcade du nom de *Pengo*, et le jeu se déroule sur une surface d'écran, sans scrolling, composé de blocs mobiles et immobiles. Votre but est de collecter des fruits pour finir les cinq tableaux du niveau tout en évitant les monstres errants. La tactique à adopter est la suivante : s'arranger pour bloquer ou détruire les ennemis à l'aide des blocs mobiles pour récolter les fruits dans un temps limité. Les bonus que vous gagnerez vous permettront de ralentir le rythme, de transformer les blocs en fruits ou de vous rendre « monstrophage »!

A noter : dans les trois premiers niveaux, vous avez la possibilité de sortir de l'écran pour réapparaître à l'opposé, option très pratique quand on sait que ces chers ennemis en sont incapables ! *Spellbound Dizzy* consiste à délivrer vos amis et le mage Théo, enfermés dans le monde souterrain par votre faute après la malencontreuse lecture d'un puissant sort magique. Au cours de ce jeu d'aventure classique, vous allez devoir récupérer cinq étoiles et un objet spécifique pour chaque personnage. Le système, assez rudimentaire, propose seulement de ramasser des objets et de les utiliser au bon endroit. Heureusement, quelques monstres et personnages viennent égayer ce monde monotonne... Le dénommé *Prince of the Yolkfolk* suit les traces du jeu précédent en proposant un système quasiment identique, où seule la programmation diffère au niveau des sprites, plus rapides. Le jeu se déroule dans une succession de tableaux sans scrolling dans lesquels vous allez devoir trouver des objets servant à la résolution d'un certain nombre de casse-tête, avec l'objectif de délivrer Daisy, prisonnière d'un immonde troll. Bubble Dizzy, quant à lui, est un jeu d'arcade aquatique au cours duquel vous devez collecter des perles et sauter sur des bulles d'air pour pouvoir rejoindre l'air libre sans être à court d'oxygène. Vous rencontrerez de nombreux monstres, bienveillants ou malveillants, ainsi que quelques bouteilles d'air. Amusant sans plus... Le dernier du lot (un dérivé de Tetris) consiste à faire rentrer des pièces tombant de quatre tuyaux de formes et de couleurs différentes dans un sorte de tapis percé d'orifices qui correspondent aux objets. La difficulté augmente très rapidement, due à la variété des formes qui apparaissent, et les tuyaux descendent un peu plus à chaque série d'erreurs, vous obligeant à être plus rapide. Le contrôle du tapis se fait soit au joystick, soit au clavier. Vous avez le moyen de faire dévaler les objets plus rapidements grâce au bouton de feu. Vous pouvez inviter un autre joueur, en séparant l'écran en deux, mais si l'un d'entre vous perd ce sera le game over pour tout le monde ! De toute façon,, pas de regrets : cette compilation est loin d'être aussi excellente que le prétend son titre !

Douglas Alves

Editeur — CODEMASTERS
Type — multijeux
Graphismes — 12
Ils sont dans l'ensemble assez travaillés, chose étonnante, par rapport à la qualité globale du jeu. Leur style, assez enfantin, colle parfaitement au contenu.
Animation — 6
Inégale, de bonne à inexistante pour certains des jeux. On se demande si les auteurs n'ont pas eu honte de le sortir...
Bande-son — 4
C'est la partie la plus horrible de cette compilation. Certains "morceaux" ressemblent davantage à des bugs sonores. Un conseil : débranchez votre chaîne hi-fi et baissez le volume de votre moniteur!
Prix — C

50 CADEAUX PAR MOIS SUR LE 36 15 TILT

TAPEZ * JEU

GAME BOY, LYNX, MEGADRIVE, PC ENGINE, SUPER NINTENDO ET UNE MULTITUDE D'AUTRES CADEAUX...

YAM'S

CA Y EST!! ILS REMETTENT ÇA SUR LEUR MINITEL...

MÔA AUSSI!! J'LES AI VU!!

POINT

ENVAHISSEURS

MAD-PAC

LIFTER

ILEST FOU!

AL'AIIIDE!!!

REVENEZ, OU JE TIRE!!

SUIVANT!!

HELLO!

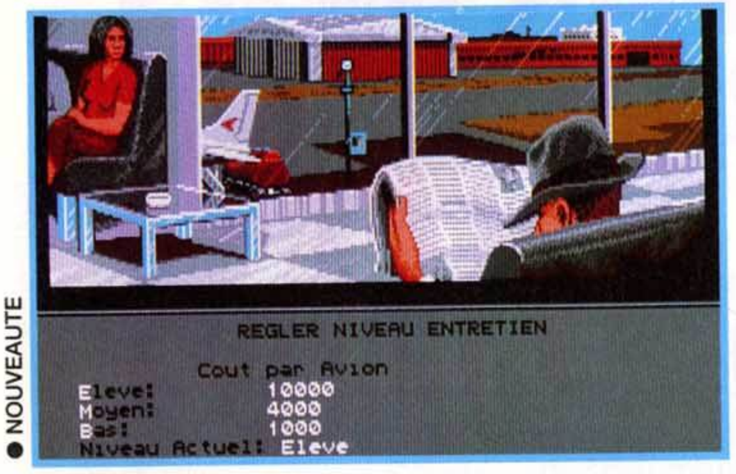
OHH... C'EST A CHAQUE FOIS LA MÊME CHOSE!!

REUSSITE



Air Bucks

PC



C'est à partir de cet écran que vous allez décider des différents services que vous offrirez à vos passagers. Ainsi, vous leur offrirez un petit déjeuner au sol ou à bord, etc.

Décidément, les simulations économiques sont à la mode. *Air Bucks* va vous permettre de gérer votre propre compagnie aérienne. Hélas, le résultat n'est pas convaincant.

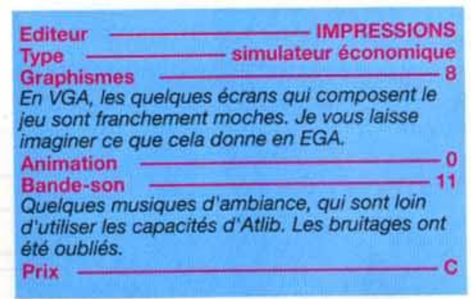
Tout commence à Miami, en 1946, alors que vous avez 25 ans et venez de fonder votre propre compagnie aérienne : *Air Bucks*. Vous débutez avec un DC-3 Dakota et un pécule de 100 000 dollars. Le



Sur cette carte du monde, vous ferez apparaître les trajets parcourus par vos avions.

jeu est entièrement basé sur les décisions que vous allez devoir prendre au fil des années. Votre but est de transformer votre petite entreprise en un véritable empire international, face à trois sociétés concurrentes prêtes à tout pour dominer le marché. Ces dernières peuvent être dirigées par d'autres joueurs ou par l'ordinateur. Il vous faudra acquérir des droits d'atterrissage dans d'autres villes du globe en prêtant une attention particulière à la distance les séparant et à l'autonomie de vos avions. Chose intéressante, l'industrie aéronautique évolue comme dans la réalité. Vous assisterez ainsi à la naissance du premier avion à réaction et serez témoin de grands événements historiques. L'écran de jeu représente la carte du monde et donne accès à des menus déroulants permettant d'acheter de nouveaux avions, d'organiser leurs chargements, de fixer vos tarifs, de réviser vos appareils, de consulter l'évolution de vos finances, de faire des prêts... Les variations de prix du carburant, les grèves et les conditions météorologiques sont là pour vous mettre des bâtons dans les roues. La gestion souris est simple mais correcte. Les graphismes en VGA 16 couleurs 320x200 sont fades et manquent de variétés. Quant aux musiques Adlib, elles restent potables, sans être extraordinaires. Précisons qu'il faut reconfigurer le jeu à chaque chargement, ce qui est assez énervant. La pauvreté des écrans graphiques et les actions purement répétitives nuisent considérablement à l'intérêt que l'on peut porter à *Air Bucks*.

Thomas Alexandre



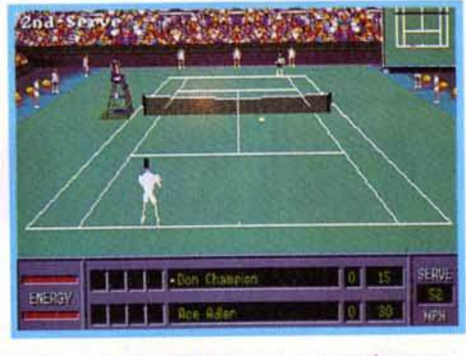
Editeur — **IMPRESSIONS**
Type — **simulateur économique**
Graphismes — **8**
En VGA, les quelques écrans qui composent le jeu sont franchement moches. Je vous laisse imaginer ce que cela donne en EGA.
Animation — **0**
Bande-son — **11**
Quelques musiques d'ambiance, qui sont loin d'utiliser les capacités d'Atlib. Les bruitages ont été oubliés.
Prix — **C**



World Tennis Championships

PC

Dans *World tennis*, on prend plus de plaisir à régler tous les paramètres d'avant match qu'à disputer une rencontre. La prise en main est loin d'être évidente. Collectionneur de logiciel de tennis, il peut faire partie de votre logithèque. Pour les autres, *Advantage Tennis* ou *Great Courts II* vous donneront plus de satisfaction.



Ce tennis ressemble étrangement à Advantage Tennis, mais il est loin d'égaler ses performances, surtout au niveau de sa jouabilité. Assez complet dans le gestion de la carrière du joueur et son entraînement, il est réservé aux habitués des jeux de tennis.

Difficile de réaliser un jeu de tennis aussi complet que celui-ci. Le joueur gère sa carrière de tennisman, sur un an, comme un vrai professionnel. Les entraînements sont très détaillés. Il est possible de travailler tous les coups du tennis grâce à la traditionnelle machine renvoyeuse de balle. Les matchs d'exhibitions permettent de se mesurer aux meilleurs joueurs du circuit sans que le résultat n'influe sur le classement. La création de son futur champion est très complète,.puisque vous pouvez définir la couleur de sa peau (?), de son équipement (maillot, short, chaussures, protège-poignets), son poids et sa taille. D'autres options, moins futiles, donnent de la profondeur au jeu : les conditions météo, la nature du terrain, la vitesse de jeu, le contrôle des déplacements (prise en charge totale par l'ordinateur ou mouvements libres du joueur), revisualisation du match grâce au magnétoscope...

Mais à vouloir trop bien faire, *Mindscape* a oublié l'essentiel : le plaisir de jouer. Renvoyer la balle ne pose de problème particulier, dès lors que vous ne cherchez pas des coups impossibles, style Leconte. Passing Shot et volée décroisée, par exemple, sont extrêmement difficiles à effectuer, surtout si vous choisissez de ne pas voir votre joueur. Dans ce cas, seule votre raquette au moment de la frappe apparaît. L'engagement demande une bonne synchronisation entre le moment où vous appuyez sur le bouton, pour faire rebondir la balle au sol, et l'instant où elle s'élève dans les airs ; Votre adversaire se régale de vos nombreuses double-fautes et de vos retours " flagadas "! *World Tennis* est surement le jeu de tennis le plus aboutit au niveau des options, maisn, une fois sur le court, il manque de rigueur et son intérêt est limité.

Laurent Defrance

Editeur — **MINDSCAPE**
Type — **simulateur de tennis**
Graphismes — **12**
World Tennis est un tennis honorable mais est vraiment loin d'égaler Advantage Tennis ou Great courts II.
Animation — **14**
La vitesse du jeu étant paramétrable, l'animation est rapide et souple.
Bande-son — **9**
La musique est moyenne et les bruitages se résument en des bips insignifiants.
Prix — **C**



Indiana Jones part à la recherche de l'Atlantide
Laura Bow 2: un Sierra sur les rives du Nil
NO 3
AOUT 1992
PC review
HORS-SERIE No 4
TILT
3 1/2 DISQUETTE
33,00F
Shadowlands: d'ombre et de lumière
Augmentez votre mémoire
Gods: la solution complète
Des utilitaires pour gérer le DOS
Des plans pour la saga Heimdall
Jeux à deux: la montée du plaisir...via modem!
L 4432 - 4 H - 33,00 F -RD
gazine entièrement consacré aux PC loisirs
PC review
EUROPEAN CHAMPIONSHIP SOCCER (EGA, VGA)
Jouez un match complet avec cette superbe conversion d'arcade
MAGIC POCKETS (CGA, Tandy, EGA, VGA)
Une démo jouable du dernier jeu des Bitmap Bros
DYNAMO (CGA, EGA, VGA)
Un programme de Dames complet et puissant
AOUT 1992
EN CADEAU 1 DISQUETTE DEMO

14 Parasol Stars

ST

L'action est comme d'habitude accrocheuse et, surtout, frénétique. Les ennemis arrivent de partout sous un déluge de gouttes d'eau.

Troisième du nom, *Parasol Stars*, alias *Bubble Bobble 3*, après un long périple sur d'autres machines, arrive enfin sur *Atari ST*. Malgré toute la fraîcheur et le tonus, qualités conservées des épisodes précédents, on ne peut que regretter une trop grande similitude, justement.

Depuis *Bubble Bobble*, on peut dire que Bubby et Bobby en ont vu de toutes les couleurs, et ce n'est pas fini, loin de là ! Tandis que Rainbow Island proposait un scrolling vertical, dont l'objectif était de s'élever pour éviter l'eau montante, et un mode de déplacement et d'attaque spécial, *Parasol Stars* reprend les bonnes vieilles recettes, c'est-à-dire un écran de jeu plus limité (malgré le scroll occasionnel), un mode d'attaque, made in Taito, permettant de paralyser, pendant quelques instants, l'adversaire avant de l'envoyer promener dans le décor, un jeu à deux, des monstres à mourir de rire, et une jouabilité démente.

Mais heureusement, ce concept a été grandement amélioré. Nos deux héros, chargés de sauver huit mondes, peuvent dorénavant, en sus des coups de parasol, accumuler les différents types d'arme (feu, eau, foudre...), comme dans *Liquid Kid* avec l'eau. Ils vont maintenant pouvoir s'attaquer à distance aux vilains pas beaux, beaucoup plus coriaces qu'il n'y paraît au premier abord.

Le contrôle est toujours aussi bon, ce qui permet de faire de bonnes parties de cache-cache avec des monstres aussi divers que Doh (Arkanoïd), Taco (la pieuvre de Konami) ou de vieilles connaissances de Rainbow Island. Sympa, non ?

Les bonus tombent traditionnellement par dizaines quand vous faites mouche, et, comme dans *Bubble Bobble 3*, votre non-respect du temps provoquera l'apparition d'un personnage indestructible et très collant... Les gardiens qui vous attendent à la fin des six tableaux du level vous demanderont un peu plus de ténacité.

La réalisation de *Alien World* est relativement bonne et préserve ainsi l'intérêt du jeu. Néanmoins, l'animation aurait mérité davantage de soins, car le scroll horizontal de certains niveaux est vraiment saccadé.

Autre point faible de ce soft : la musique. Au total, un très bon jeu de plates-formes, ce qui n'est pas courant ces temps-ci sur *ST*. Douglas Alves

Editeur — OCEAN
Type — plates-formes
Graphismes — 13
Bien que le style soit particulier, je pense honnêtement que les graphismes auraient pu être un peu plus travaillés.
Animation — 15
Les sprites sont bien animés et fluides, mais c'est du côté du scrolling occasionnel que ça pèche.
Bande-son — 12
Ls musiques proposés sont assez sympas, mais d'une qualité sonore médiocre. Les bruitages sont répétitifs, néanmoins, ils collent bien à l'ambiance.
Prix — C



7 Alien World

ST

Et encore un de plus, eh oui à l'époque ou des merveilles comme *Wings of Death* étonnent encore pour du shoot-em-up sur *ST*, Hi-Tech nous propose un voyage dans le temps et plus exactement quelques années en arrière...

Après une jolie image digitalisée et une intro assez moyenne, on a droit à une musique soundtracker. On pouvait donc s'attendre à voir apparaître un jeu de qualité, malheureusementce n'est pas le cas. Il s'agit d'un shoot-em-up à scrolling horizontal ou vertical selon les niveaux, dans lequel vous incarnez un alien qui doit tirer sur ses compatriotes, original non ? Comme d'habitude, vous disposez de bonus : vitesse, énergie et armement (un par niveau !) et le traditionnel boss vous agressera tout les quatres tableaux. Les décors et les sprites ne sont pas très réussis et la palette de couleurs choisie n'arrange rien. Le scrolling parallaxe, quant à lui aurait pu donner un effet intéressant si le fond disposait de plus de couleurs, dommage... Le plus gros point noir du jeu est la maniabilitée. En effet, elle est extrêmement mauvaise, si bien qu'il est pratiquement impossible d'éviter, entre autre, les boules de lave du deuxième niveau.Votre alien a aussi une facheuse tendance à l'apathie face à certains projectiles particulièrement rapides. Il faut donc mémoriser leur ordre d'apparition afin de bien se placer : pas super pour un shoot-them-up me direz-vous ! Les ennemis eux, sont aussi intelligents et instinctifs qu'un plat de nouilles, ils ne quittent jamais leurs trajectoires prédéfinies, et de plus tirent sans tenir compte de votre position ! Un tel jeu aurait du sortir deux ou trois ans plus tôt. Le concept est largement dépassé et il est étonnant que des éditeurs sortent encore des softs de ce genre. Je vous déconseille donc ce jeu sans intérêt et vous recommande de garder vos sous pour des jeux qui sont plus représentatifs de notre cher *ST* à l'heure actuelle. Douglas Alves



Un shoot-them-up à scrolling horizontal et vertical fort peu maniable.



Editeur — HI-TECH SOFTWARE
Type — shoot-em-up
Graphismes — 06
Les graphismes sont succincts et disposent de très peu de couleurs, ce qui ne les arrangent pas. Au niveau 5, la palette me rappelle celle d'un Amscommo 64128.
Animation — 11
Elle est à la hauteur des graphismes. Lente mais heureusement saccadée. On éprouve de plus aucun plaisir
Bande-son — 08
Le soundtrack de présentation est correct, mais pendant le jeu, la musique est quasiment inexistante. Quant aux quelques bruitages d'explosions, ils sont très peu convaincant.
Prix — C

TILT MICROLOISIRS

CONSOLES+

OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S







COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

▲ LE PIN'S :
A l'image de l'émission.
Le pin's MICRO KID'S se devait «d'être technologiquement avancé», donc électronique et clignotant !
Le pin's ▲▼▲▼▲▼▲85F

▲LE DISQUE :
... ou la K7 ! Tous les jingles de MICRO KID'S, ainsi que quelque morceaux choisis de jeux vidéo célèbres.



▲ En participant à l'émission (de plus en plus facile !).

▲ En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S.

▲ En vous rendant dans les points de vente Micromania, Soho. (Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

Vous pouvez également vous les procurer grâce au bon de commande ci-dessous

La K7 ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲80 F
Le CD ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲120 F

▲LE TEE-SHIRT :
Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant)
Logo MICRO KID'S vert et mauve ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼65 F

▲LE ST ATARI MICRO KID'S :
520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S▲▼▲▼▲▼▲2 690 F

LE COLIS MICRO KID'S :

▲ Le pin's MICRO KID'S

▲ Le tee-shirt (coloris et taille au choix)

▲ Le dique MICRO KID'S

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 k7) ▲▼▲▼▲▼▲236 F
(plus 17 F de frais de port)

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) ▲▼▲▼▲▼▲266 F
(plus 17 F de frais de port)

✂ ....

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Engène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»
NOM :.. PRENOM :................................... TEE-SHIRT :...................................
ADRESSE :.. Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : ....
.... CODE POSTAL :...................... Coloris (gris chiné, blanc, noir) : ....
VILLE :.. Logo de couleur mauve ou vert : ....
Signature des parents :

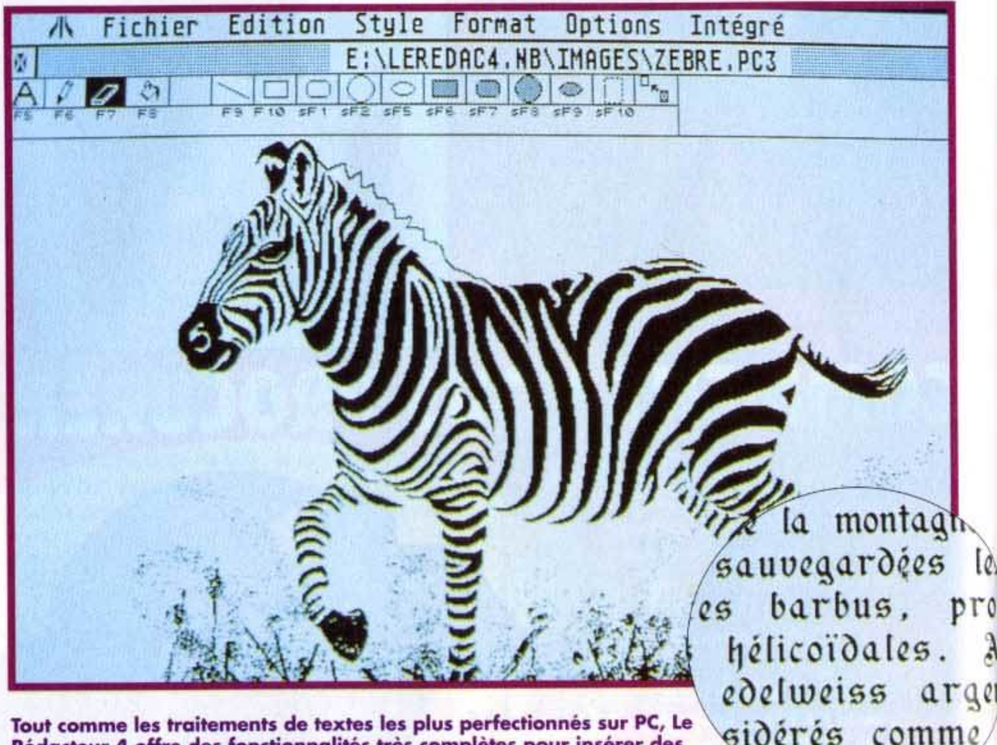


Edito

LE REDACTEUR 4

Ce mois-ci, l'actualité est marquée par la sortie d'une nouvelle version du *Rédacteur*, le traitement de texte vedette sur *Atari ST*. Dominique Laurent et son équipe, fort de leur expérience passée, proposent pour cette quatrième version un intégré, comprenant, outre le traitement de texte encore enrichi, un tableur, une base de données, un logiciel de dessin et un autre de communication, sans oublier une kyrielle de programmes complémentaires et utilitaires en tous genres. Par ailleurs, le programme accepte toujours de tourner sur un simple *1040 ST*, bien qu'il se sente plus à l'aise avec une mémoire étendue et un grand écran. Sur *PC*, je vous ai dégoté un petit scanner à main pas cher et tout à fait performant, répondant au doux nom de *Marstek M105.* Les possesseurs d'*Amiga* ne sont pas oubliés avec *Ami-Back*, un logiciel de backup, si performant et si facile d'emploi, que l'on arriverait presque à trouver du plaisir à cette fastidieuse opération. Enfin, Xboot vous permettra de choisir, dès l'allumage, les programmes auto à exécuter.

Jacques Harbonn



Tout comme les traitements de textes les plus perfectionnés sur PC, Le Rédacteur 4 offre des fonctionnalités très complètes pour insérer des graphismes dans vos textes. Ci-contre, un effet de loupe particulier.

***Le Rédacteur 3* était déjà étonnant. *Le Rédacteur 4* est tout simplement stupéfiant, eu égard aux capacités de la machine. M Laurent, par pitié arrêtez car je n'ai plus de superlatif pour la prochaine version !**

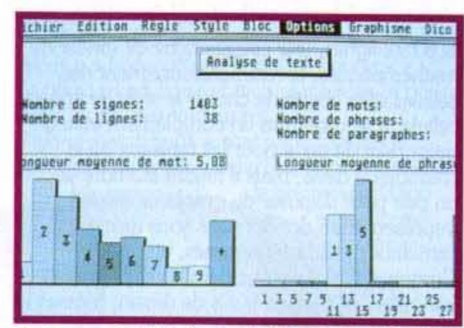
Une fois encore Dominique Laurent et son équipe sont parvenus à nous étonner. *Le Rédacteur 1* avait réussi la gageure de prouver qu'un programme GEM pouvait se montrer très rapide en scrolling (il était difficile de s'en rendre compte sur les autres traitements de texte de l'époque !). Le *Rédacteur 3*, dont nous avons analysé les différentes versions et mises à jour au fil des mois, se payait le luxe de faire jeu égal avec l'un des produits phare sur PC (*Word* pour Windows version 1), le distançant même sur certains points. *Le Rédacteur 4* est désormais un intégré architecturé autour du *Rédacteur 3* (version encore améliorée), complété d'un tableur, d'un gestionnaire de base de données, d'un logiciel de dessin et d'un programme de communication, le tout complété encore d'une foultitude de programmes complémentaires et utilitaires divers ! Tous ces programmes se partagent la mémoire mais aussi l'écran de travail, une fenêtre étant attribuée à chaque logiciel actif, tout en conservant la possibilité de travailler sur des documents multiples (à condition de rester dans la limite des sept fenêtres du GEM).

Le traitement de texte

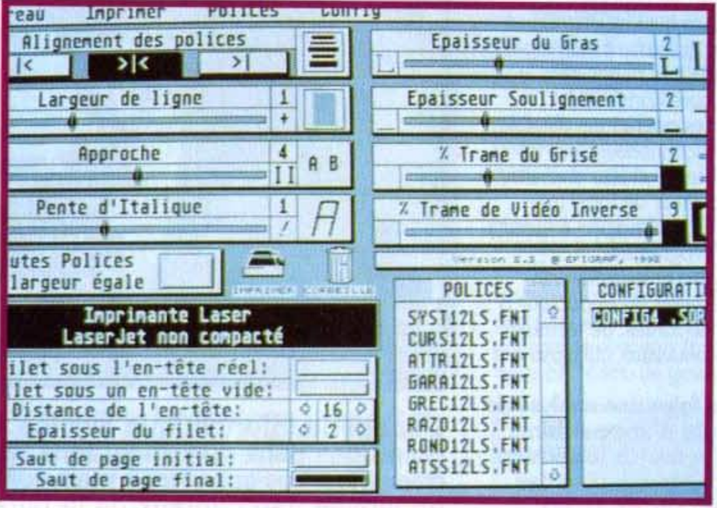
Etudions, dans un premier temps, les améliorations apportées au traitement de texte lui-même. Les habitués du *Rédacteur 3* ne seront pas dépaysés, la présentation étant strictement identique. Seul un nouveau menu « Intégré » leur permettra de faire la différence. La principale innovation concerne la gestion de plan. Le système utilisé est aussi simple qu'efficace. Il suffit, en effet, lors de l'attribution du gabarit des paragraphes, de définir aussi leur niveau de « ramification » (ainsi chapitre, paragraphe et sous-paragraphe constituent trois niveaux distincts). Neuf niveaux sont ainsi accessibles.

Le gestionnaire de plan permet ensuite de déplier ou replier à loisir un paragraphe, de visualiser le document sélectionné jusqu'à un certain niveau de ramification, de numéroter automatiquement les paragraphes selon diverses modalités et de sauvegarder le plan de son choix.

S'il est possible de reprendre un texte ancien à un seul niveau pour le retravailler en mode plan, il est cependant beaucoup plus facile d'inclure directement ce mode plan dès la conception du document. Le procédé offre alors une souplesse extraordinaire, en particulier pour le traitement de gros documents. Quelques clics souris suffisent alors pour faire clairement apparaître l'ossature plus ou moins détaillée du travail en cours de réalisation.
La seconde amélioration porte sur l'analyse du texte, au niveau des occurrences.
En effet, le programme est désormais capable de rattacher à une même racine trois formes différentes d'un même mot. Ainsi « serais », «être » et « sommes » auraient donné lieu à trois entrées différentes dans *Le Rédacteur 3* et se regroupent beaucoup plus justement en une seule entrée ici. On découvre au fil des menus d'autres améliorations plus ou moins substantielles. Le correcteur orthographique, déjà très performant, a été encore amélioré. Les propositions sont plus riches et plus rapides

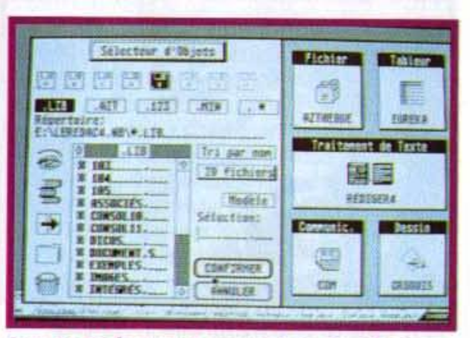


Tout comme dans les précédentes versions, Le Rédacteur 4 vous permet de compter et de vérifier l'occurence des mots dans vos textes.



Les fonctions d' impression ont été très nettement améliorées depuis les premières versions. Avec de pareilles options, vous n'aurez plus d'excuses quant à la qualité de la sortie de vos plus belles lettres d'amour...

et il dispose d'une nouvelle option « oublier » qui néglige de corriger un mot particulier tout au long d'une séance de travail (option beaucoup plus utile qu'il ne peut y paraître au premier abord). Outre les dictionnaires français et anglais, on trouve maintenant un dictionnaire italien avec possibilité de corriger un texte simultanément dans les trois langues ! Les opérations sur les blocs sont désormais pleinement fiables et s'enrichissent de nouvelles options pour afficher le bloc mis en mémoire ou le vider. Le calcul direct au sein du traitement de texte s'est considérablement enrichi, en particulier grâce à une calculatrice de bureau en accessoire, pouvant transmettre directement ses résultats ! L'une des nouvelles options, « abrégé », s'apparente un peu à l'ancien glossaire, qui est d'ailleurs conservé. Cette fonction permet de taper un abrégé et de lui faire retrouver ensuite sa signification complète (jusqu'à huit lignes de texte). En voici un exemple. Si vous travaillez sur la prononciation, peut-être aurez-vous besoin d'introduire plusieurs fois la phrase : « Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archisèches ? Oui, les chaussettes de l'archiduchesse sont bien sèches, archisèches ». Il suffit alors de faire correspondre l'abrégé DUC, par exemple, à cette phrase, de taper seulement DUC et de remplacer ensuite tous les DUC du texte par la phrase concernée. Un gain de temps inestimable dans certains cas !
La création de tableau est devenue encore plus aisée, grâce aux apports de l'intégré et à la possibilité de modifier une entrée sans devoir défaire au préalable le tableau. L'impression en mode graphique a été totalement remaniée. Les fontes écrans/imprimantes sont désormais liées, garantissant le WYSIWYG qui manquait à la version précédente.
Le paramétrage des options est désormais beaucoup plus facile et l'on dispose même d'une visualisation avant impression en mode



Avec Le Rédacteur 4, on est loin du sélecteur de fichier original (et tristounet) du GEM.

EN BREF

ENCORE PLUS RICHE

dans le domaine du traitement de texte que la version 3, Le *Rédacteur 4* est le premier intégré sur *Atari ST*, même si les modules tableur et dessin ne peuvent dépasser un usage personnel. Il conviendra particulièrement aux étudiants, chercheurs et autres professeurs, d'autant que son prix reste très compétitif pour ce type de produit.

CONFIGURATION

Atari ST, *STE*, *Mega ST/STE* et *TT*.
MEMOIRE : 1 Mo minimum, 4 Mo recommandé.
ECRAN : monochrome, couleur, et gestion des grands écrans (indispensable pour profiter pleinement de l'intégré).
INSTALLATION : disquette ou disque dur, avec possibilité d'installation partielle, facilitée par un « questionnaire »; 6-7 Mo occupés sur le dur pour une installation standard (20 mn environ).

TEST COMPARATIF DE PERFORMANCES

**entre Le *Rédacteur 4* et *Word version 2* pour Windows. Le *Rédacteur 4 était installé sur un « banal » Atari STE*, équipé toutefois d'un disque dur et de 4 Mo de RAM (une configuration qui s'avère nécessaire pour les travaux de longue haleine), tandis que Word 2.0 tournait sur un 486 DX 33, 8 Mo de RAM et Windows 3.1. Le mode VGA a été choisi pour se rapprocher de la résolution du mode monochrome utilisé sur le *STE*. En ce qui concerne la vitesse de scrolling, Le *Rédacteur 4* a laissé Word sur place en mode « graphique » (70 % plus rapide avec des fontes non-système) et reste encore supérieur en mode « texte » (environ 30 % plus rapide). On ose à peine imaginer l'écart sur un *TT* !
En ce qui concerne la correction orthographique, *Word*, pourtant déjà très fort dans ce domaine, se fait une fois de plus surpasser par Le *Rédacteur 4* (nous avons effectué des tests sur différentes dictées des championnats d'orthographe).
Ceci n'enlève rien à la remarquable qualité de *Word 2.0* pour Windows, mais montre que Le *Rédacteur 4* est bel et bien à même de se mesurer aux plus grands traitements de textes (une petite aparté pour signaler que la majorité des bogues dont souffre la version 2.0 de *Word* pour Windows, disparaissent comme par enchantement lorsque l'on recourt à Windows 3.1 au lieu du 3.0!).**



Non content de compter les mots, Le Rédacteur 4 est également à même de les classer selon leur nature grammaticale.

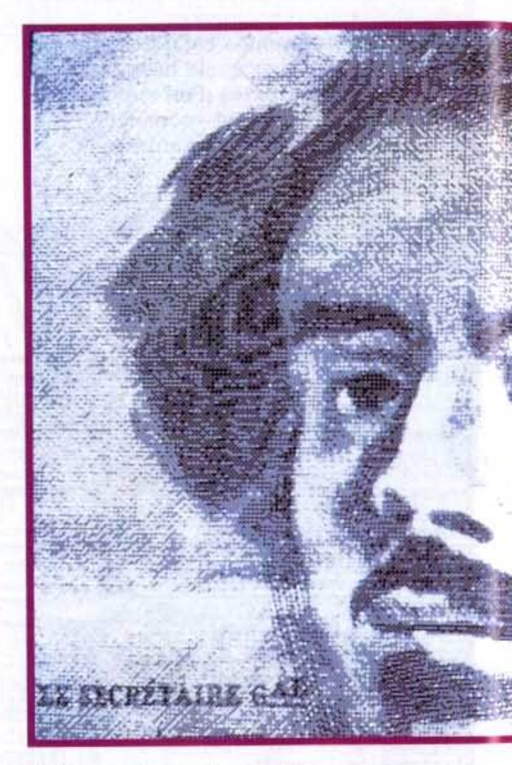
graphique, seule capable de fournir une simulation fidèle.
Pour le reste, on trouve la qualité et la diversité incroyable du *Rédacteur 3* : multidocuments, multifontes et multitailles, dictionnaires de synonymes et de césure aussi performants que rapides, gestion complète des notes, gabarit très détaillé, analyse du texte, option d'archivage, publipostage, tri des paragraphes, insertion d'image et de formules, conjugueur, formats de sauvegarde diversifiés et j'en passe !

Les autres modules de l'intégré

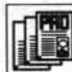
L'un des avantages majeurs des intégrés est de pouvoir disposer à tout moment de programmes complémentaires échangeant facilement leurs données. Le *Rédacteur 4* ne fait pas exception à la règle. Tous les programmes peuvent communiquer grâce à un presse-papiers dédié, indépendant du presse-papiers habituel. Les informations sont alors sauvegardées dans un format passe-partout, accessible à tous les modules. Mais Le *Rédacteur 4* offre aussi une méthode encore plus puissante, le saisir/poser. Le bloc est sélectionné dans un module et directement transporté à la souris dans un autre. L'avantage de ce système, c'est que le transfert s'effectue sans aucun perte d'information, les formats de départ et d'arrivée étant connus.
Parmi les quatre modules complémentaires, deux sont déjà connus. Le premier, le gestionnaire de base de données n'est autre qu'une version améliorée d'*Azthèque*, déjà disponible dans la version *3.10* du *Rédacteur.* Cette nouvelle mouture dispose en fait d'un plus grand nombre de champ (17), plus importants (60 caractères), plus de boutons (16) et de marques (3).
On peut désormais utiliser un masque de saisie, trier dans les deux sens, utiliser des fonctions statistiques et les macros. En dépit de l'absence de langage de programmation, il se montre tout à fait suffisant pour un usage personnel ou même dans le cadre d'une association, par exemple. Le module de communication, quant à lui, est tout simplement une version un peu remaniée d'*Emulcom 3*, l'un des meilleurs logiciels de communication disponible sur *ST*.
Eurêka, le tableur, est assez classique sans être indigent pour autant. Il offre une feuille de calcul dont la dimension peut atteindre 256 colonnes et 8192 lignes, une cinquantaine de fonctions mathématiques, le redimensionnement des cellules et la liberté de choisir le style de chaque cellule. Il se montrera un complément utile du traitement de texte pour les tableaux ou la création de devis, mais il faudra attendre encore un peu pour disposer du grapheur associé (représentation des données sous formes de camemberts, d'histogrammes, etc).
Croquis, le module de dessin bitmap, offre la panoplie habituelle d'outils de dessin, brosses et figures pré-définies. Quelques options sont originales comme l'encadrement automatique d'une image, ou la possibilité de modifier les paramètres du texte sur une même ligne. Il ne peut toutefois se comparer aux ténors du genre (*Dali 4* ou *Deluxe Paint ST*), mais peut se révéler bien utile pour retoucher une image ou créer un dessin simple.
L'ergonomie de l'ensemble a été mûrement pensée, de manière à conserver le maximum de cohérence d'un module à l'autre. Cette cohérence est telle qu'il faut parfois se repérer au bandeau supérieur pour vérifier dans quel module on se trouve, les menus restant quasiment inchangés. Les raccourcis-clavier, déjà très riches dans le *Rédacteur 3*, ont été encore enrichis, de manière à rendre toutes les opérations possibles dans les macros (qui ne reconnaissent pas les ordres souris). Vu leur nombre et leur diversité, il est impossible de se souvenir de tous, mais l'utilisateur enrichira son « patrimoine » à mesure qu'il connaîtra mieux le programme.
En plus de ces cinq intégrés et les différents programmes complémentaires du *Rédacteur 3* (éditeur de dictionnaire, de fontes, de formules mathématiques, etc), de nouveaux utilitaires ont vu le jour.
L'un d'eux permet de faire une analyse de texte sur tous les textes d'une partition. L'autre se charge de convertir les fichiers Rédacteur au format Calamus (l'un des logiciels phare de PAO sur *Atari ST*), quasiment sans aucune perte d'information.
Citons encore l'émulation couleur sur moniteur monochrome (et l'inverse), la calculatrice (performante), l'extraction des notes d'un document et bien d'autres. Les deux manuels en français, totalisant la bagatelle de 1050 pages, sont clairs et didactiques. En dépit du volume, on retrouve très rapidement une information donnée grâce à l'index bien conçu.
En conclusion, bien qu'il s'articule principalement autour du traitement de texte, le *Rédacteur 4* est un véritable intégré, le premier du genre d'ailleurs sur cette machine. Pour qui dispose d'une configuration puissante, il apportera un confort de travail et des possibilités inégalées.
Deux extensions sont par ailleurs encore prévues dans un avenir proche : un grapheur et surtout un module de correction grammaticale. Si ce dernier est de la même qualité que le correcteur orthographique, nul doute qu'il se montrera particulièrement performant (disquettes Epigraph ; Prix : I).

Jacques Harbonn

SCANNER M105



L'imagerie informatique avance à grand pas dans quasiment tous les domaines. Les scanners à main sont un moyen peu coûteux de la faire pénétrer dans les foyers.



Le scanner, dispositif de numérisation des documents papier, est le complément indispensable de la PAO, de la reconnaissance d'écriture ou même des cartes fax. Si les scanners à plat se sont démocratisés, ils restent toutefois trop chers pour un usage épisodique. En revanche,



Vous vous en doutiez surement, Jacques Harbonn a un petit côté "Gainsbarg" : il adore faire joujou avec les gros billets.

MARSTEK

Heureusement que ce scanner est en noir et blanc car le résultat est d'une telle qualité que les faussaires pourraient bien être tentés de se lancer dans l'utilisation intensive de PC. Avec une telle exploitation, une grosse configuration serait vite rentabilisée...

les scanners à main sont maintenant très accessibles et toujours plus pratiques d'emploi. Nous avons testé pour vous l'un des derniers proposés pour *PC*. Tout comme la plupart des scanners à main disponibles pour d'autres machines (*Atari ST* et *Amiga* pour ne pas les nommer), **ce scanner opte pour la grande largeur (105 mm), facilitant d'autant la reproduction de grands documents.**
L'installation de la carte courte 8 bits d'interface ne pose aucun problème, cette carte étant d'ailleurs de très faible dimension. Le scanner se raccorde à la carte par un connecteur qui semble être devenu un standard pour ce type de matériel. Ce fait a son importance, car il devient ainsi possible de raccorder un scanner dédié *Atari ST* ou *Amiga,* seule l'interface étant différente. On retrouve sur ce scanner les dispositifs de réglages habituels : niveaux de gris (depuis le mode bichrome jusqu'au mode 64 niveaux de gris), résolution (de 100 à 400 DPI) et réglage de la luminosité. Côté ergonomie, pas de problème non plus. Le câble long donne suffisamment de liberté. Repères et fenêtre de visualisation facilitent le positionnement précis sur le document. Enfin, le bouton d'activation est large et bien placé sous le pouce (pour un droitier tout au moins !).
Voyons maintenant le scanner en situation.
Le logiciel de gestion détecte automatiquement la bonne résolution sélectionnée sur le scanner. Le programme met à profit la mémoire étendue (EMS), fonction indispensable pour profiter pleinement des grandes images haute résolution. Toutefois, il semble y avoir quelques problèmes de gestion mémoire avec QEMM386 et certains résidents (pointeurs mal initialisés). Sous EMM386 (le gestionnaire de mémoire fourni avec DOS 5.0 ou Windows 3 nécessaire par exemple pour jouer à *Underworld*), il n'y a en revanche aucun problème. Comme toujours le balayage doit être régulier. Une diode signale d'ailleurs les « excès de vitesse ». Cependant, ce balayage est facilité de deux manières. La première est aussi simple et efficace que l'oeuf de Christophe Colomb. Il s'agit d'une réglette métallique servant de guide horizontal ou vertical. Cette réglette comporte une petite arête qui se glisse dans une rainure du scanner. Impossible alors de dévier et de distordre du même coup l'image. L'autre moyen est le recours au mode de transfert DMA, permettant d'accélérer le transfert des informations et du même coup la rapidité de balayage. Sur un *PC* puissant (486 DX33), j'ai même pu balayer les images à grande vitesse, sans tenir compte des avertissements de la diode de contrôle, et obtenir pourtant une image tout à fait correcte ! Vous pourrez d'ailleurs vous rendre compte sur les illustrations de la qualité de ces numérisations et les comparer avec des originaux (à moins que vous ne soyez complètement fauché !).

Le programme met à profit... Le programme ne se contente pas de gérer le scanner. Il permet aussi d'éditer les images pour les retoucher (coupe, modification de pixels en mode loupe) ou même de fusionner deux images, l'une préalablement chargée et l'autre scannée.
Ce type de manipulation fait d'ailleurs de notre scanner un véritable outil de création graphique, dans la mesure où l'on ne se contente plus du simple "repompage". Les images seront sauvegardées sous le format de votre choix parmi un large éventail : TIFF, Windows, GEM, Dr. Halo, Paintbrush, et Pix, ce qui couvre en fait la quasi totalité des besoins habituels. Le manuel, s'il ne brille pas par sa présentation (de simples photocopies agrafées), a l'avantage d'être clair et surtout en français. Au final, le M105 de Marstek est un bon scanner à main, d'un excellent rapport qualité/prix (distribué par Pearl Agency ; tel : (16)89.66.12.11; Prix : F).
Jacques Harbonn

Le programme fourni avec le scanner permet de travailler en mode loupe afin de retoucher les images. Et hop ! on enlève la moustache de Berlioz en deux clics de souris !



Non, ce n'est pas le portrait craché de Jean-Loup Jovanovic mais la digitalisation du billet de 20 F réalisée avec le M105.

EN BREF

ATOUT PRIX
En dépit de son prix plancher, ce scanner à main se révèle tout à fait performant et remplit pleinement le rôle qui lui est confié.

GLOSSAIRE
NUMERISATION : dispositif transformant un document papier noir et blanc ou couleur en un fichier image exploitable par l'ordinateur. Le procédé équivalent pour des sources vidéo est appelé digitalisation.
DPI : Dot Per Inch, c'est le nombre de point que le scanner est capable de reproduire par pouce (2,5 cm environ). A titre de comparaison, le mode VGA correspond environ à une résolution de 75 DPI.
DMA : Direct Memory Access, ce système de gestion de la mémoire accélère de manière dramatique les transferts d'information.

CONFIGURATION
***PC* tous modèles (XT compris).**
ECRAN : CGA, EGA, VGA, Hercules
1 connecteur 8 bit libre.
SOURIS : (recommandée).
MÉMOIRE : 384 Ko minimum (1 Mo et plus recommandé).

AMI-BACK

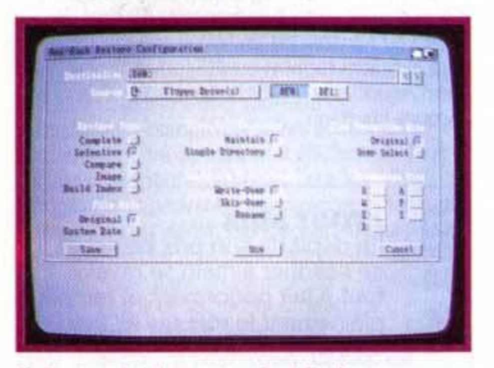
La fiabilité de la conservation des données est une des préoccupations des utilisateurs de disque dur. L'usage d'un logiciel de sauvegarde facilite grandement cette tâche rébarbative. Alors pourquoi s'en priver ?

Avec l'arrivée des *Amiga 600* et de leur éventuel disque dur intégré ou plus simplement la démocratisation des disques durs, les utilisateurs de ce support rapide se multiplient. Mais quelles que soient les précautions prises, nul n'est à l'abri d'une perte d'information, d'autant plus néfaste qu'elle touche une masse de données importante. La seule protection valable consiste à sauvegarder régulièrement ses données sur disquette. Mais sous *AmigaDos*, la procédure est peu pratique. *Ami-Back*, programme de sauvegarde dédié vient ici à votre secours. Le programme peut s'installer sur disque dur automatiquement, que vous soyez sous *Workbench 1.3 ou 2.0*. Les options de backup sont variées. La sauvegarde peut ainsi s'effectuer au choix sur disquette, disque dur ou même streamer (bande magnétique). Outre la sauvegarde complète et la sauvegarde « image » (qui a le gros avantage de pouvoir fonctionner avec des partitions atypiques, émulateur *PC* ou *Mac* par exemple), *Ami-Back* offre un choix varié de filtres. Il devient très facile alors de ne sauvegarder que les fichiers postérieurs à une date donnée, non déjà sauvegardés (bit d'archive non positionné) ou encore uniquement ceux que vous sélectionnez spécifiquement.
D'autres facilités sont au rendez-vous : inclusion des sous-dossiers, vérification automatique, ou encore filtres divers.
Le programme travaille vite et bien, vous faisant gagner un gain de temps énorme par rapport à une sauvegarde fichier *AmigaDos*. La récupération des données est aussi facile et offre là encore de vastes possibilités de configuration : récupération complète ou partielle, conservation éventuelle de l'arborescence ou de la date d'origine, sécurité lors des recouvrements de fichiers, etc. ***Ami-Back* dispose même d'une sauvegarde automatique à intervalles fixes, très utile dans une optique professionnelle.**
L'ergonomie tout souris est très par ailleurs agréable et le manuel (en anglais) explique clairement chaque fonction. Un excellent programme de backup, aussi riche que ceux du *PC* (disquette Moonlighter, distribué par Avancée ; Prix : F).

Jacques Harbonn



Avec Ami-Back, les possesseurs de disques durs Amiga (600 ou autres) seront comblés.



Malgré un look austère, Ami-Back est un excellent programme de backup.

EN BREF

CONFIGURATION
Amiga tous modèles
MÉMOIRE : 512 Ko.
INSTALLATION disque dur : 2 mn.

ATOUT PRIX
Ami-Back est un programme de backup aussi performant que simple d'emploi. Indispensable pour tous les possesseurs de disque dur, d'autant que son prix est ajusté.

MINI COMPARATIF
Face à *Quaterback* que nous avions présenté il y a quelques mois, *Ami-Back* se révèle tout simplement supérieur sur tous les points : plus rapide et beaucoup plus complet.

XBOOT

S'ils s'avèrent très pratiques, les programmes Auto et accessoires des Atari *ST* peuvent cependant poser quelques problèmes lorsqu'on les multiplient outre mesure. Mais *Xboot* est là pour veiller au grain !



Lorsque l'on dispose d'un Atari *ST*, d'un disque dur et d'une mémoire suffisante, on est souvent tenté de multiplier les programmes auto et les accessoires pour pallier aux faiblesses du système d'exploitation ou se simplifier le travail. Mais se pose alors, dans certains cas, le problème de la compatibilité entre tous ces programmes, source parfois de fausses bogues difficiles à corriger. De plus, on gaspille ainsi la précieuse mémoire par une kyrielle d'utilitaires divers qui ne seront d'aucune utilité pour la séance de travail concernée.
Il existe certes une solution : renommer manuellement tous les programmes auto et les accessoires inutiles, mais le procédé devient vite fastidieux. *Xboot* automatise les choses pour vous de fort belle manière. Ce programme doit être le premier du dossier Auto (il se charge de son placement lors de l'installation). Une fois lancé, il vous permet de choisir les programmes auto et les accessoires qui doivent être chargés. Plutôt que de devoir effectuer ces choix à chaque lancement, *Xboot* vous autorise à créer et sauvegarder une série de configurations adaptées à chaque programme, qu'il suffira de rappeler par un simple clic.
Déjà très utile ainsi, *Xboot* propose également diverses fonctionnalités supplémentaires qui l'enrichisse encore. Vous pourrez de ce fait, choisir le fichier « desktop.inf » (très intéressant pour tous ceux qui changent souvent de résolution ou utilisent un grand écran), le fichier « assign.sys » (pour éviter de rebooter entre chaque séance GDOS) ou encore lancer un programme GEM en auto, même dans les anciennes versions TOS qui ne disposaient pas de cette fonctionnalité.
Un dernier module permet encore d'exécuter un fichier de commandes (à la manière des fichiers batch du monde *PC*), ces fichiers de commandes pouvant être liés à une configuration donnée.
Un utilitaire qui deviendra vite indispensable aux possesseurs de disque dur (disquette Arobace pour Atari *ST*; Prix : D).

Jacques Harbonn



Xboot vous permet de séléctionner à l'allumage les programmes Auto à exécuter.





MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
THE GAMES ESPANA	OCEAN	ST, AMIGA, PC
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
LURE OF TEMP RESS	VIRGIN	ST, AMIGA, PC
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA
HOOK	OCEAN	ST, AMIGA
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
ISHAR	SILMARILS	ST, AMIGA, PC
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA
VROOM DATA DISK	LANKHOR	ST, AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC
DUNE	VIRGIN	AMIGA, PC
AIRBUS	THALION	ST, AMIGA, PC
POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
THE MANAGER	US GOLD	ST, AMIGA, PC
EYE OF THE BEHOLDER 2	US GOLD	ST, PC



CONSOLE

MEGADRIVE	
OLYMPIC GOLD	US GOLD
TAZMANIA	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA

SEGA MASTER SYSTEM	
OLYMPIC GOLD	US GOLD
ASTERIX	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD
DONALD DUCK	SEGA
CHAMPIONS OF EUROPE	SEGA

GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
SIMPSONS	ACCLAIM
BUGS BUNNY 2	KEMCO
TMHT	KONAMI
WORLD CUP	NINTENDO

NES	
SUPER MARIO 3	NINTENDO
RESCUE RANGERS	CAPCOM

HYPER SOCCER	KONAMI
BUGS BUNNY	KEMCO
FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK

SUPER NINTENDO	
SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SUPER SOCCER	HUMAN
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
F-ZERO	NINTENDO
SUPER R-TYPE	IREM

LYNX	
BATMAN THE RETURN	ATARI
TOKI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI

GAME GEAR	
OLYMPIC GOLD	US GOLD
DONALD DUCK	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA









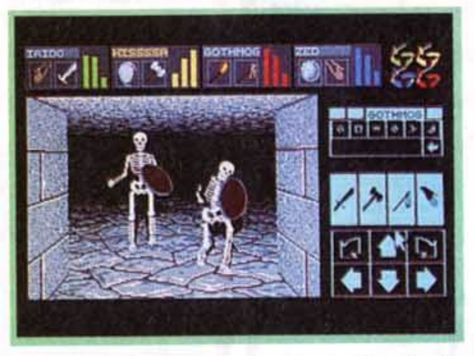
Les Maîtres du Donjon

Quelles motivations peuvent bien pousser les aventuriers des temps modernes à partir explorer des lieux aussi hostiles que *Dungeon Master*, *Captive* ou *Underworld* ? Quel instinct sadique les pousse ainsi à agresser de pauvres monstres sans défense ? Depuis *Dungeon Master*, le nombre des monstres de donjon (race, je le rappelle en voie de disparition) ne fait que diminuer...



Deux ans. Cela fait plus de deux ans que *Dungeon Master* est apparu sur nos micros ébahis de par le génie d'une équipe pourtant peu connue, Faster Than Light (FTL). Ses qualités effaçaient d'un coup tout ce qui existait auparavant. Comme *Wizardry* ou *Bard's Tale*, il proposait une représentation en 3D, dans laquelle un groupe de personnages se déplaçait, case par case. Mais, contrairement à ses valeureux ancêtres, il permettait, à l'aide de la souris, de manipuler directement son environnement. Les mots "réalité virtuelle" étaient lâchés ! Pendant deux ans, ce jeu est resté le maître incontesté des jeux de rôles, et ce, malgré la floraison rapide de différentes copies plus ou moins réussies.

Ce n'est que très récemment que le principe a été (enfin !) poussé un peu plus loin avec *Ultima Underworld*, qui ne limite plus les déplacements au "case par case" et qui offre, quant à lui, des rencontres plus élaborées. C'était le moment iidéal pour faire le point sur ce qui a représenté une époque dans le jeu sur micro : l'époque "*Dungeon Master*" ! Six jeux ont ainsi été sélectionnés, sur les critères suivants : ils doivent proposer une représentation de l'univers en 3D, permettre la manipulation directe des objets mais surtout, ils doivent définir un semblant de temps réel.



Le superbe Dungeon Master n'a rien à envier à ses successeurs. La progressivité du jeu est sans doute son principal point fort.

Dungeon Master, malgré son ancienneté, a été choisi comme point de comparaison, et il ne dépareille pas ses concurrents, loin de là.

Certains ont été exclus de ce comparatif. Le principal est *Chas Strikes Back*, qui est par trop une copie de *Dungeon Master* mais qui, surtout, en reprend en priorité les points négatifs. La progressivité et surtout la simplicité du jeu ont en effet laissé la place à un challenge plus frustrant que difficile. Quand, dans *Dungeon Master*, on tombe dans une trappe, il suffit de prendre le téléporteur situé tout près pour revenir là où on était. Simple et efficace. De même, dans *Chaos*, ce sont cinq ou six niveaux qu'il faut remonter.

Dungeon Master fait des émules

EYE OF THE BEHOLDER , PC / Amiga

Eye of the Beholder a été le premier jeu de rôles du type *Dungeon Master* à suivre les règles d'*Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), le plus célèbre des jeux de rôles sur table. Le thème est très classique : pour délivrer la ville de Waterdeep des attaques des monstres, les notables ont fait appel à une équipe d'aventuriers : VOUS. Le but ultime est de défaire le redoutable Beholder à l'origine de ces méfaits. Le scénario et la réalisation sont de bon niveau (malgré les immobilisations pendant les sorts), mais le jeu est vraiment est trop facile à finir.

CAPTIVE , ST / Amiga

Ce jeu de rôles est le seul de ce dossier à ne pas se situer dans un monde d'Heroïc-Fantasy. Riche de dragons et autres trolls, *Captive* propose à la place un monde très étrange, amalgamant pêle-mêle monstres préhistoriques et robots diverses



Captive, sans doute à cause de son univers SF, à été très bien accueilli par les joueurs. Il a l' avantage de générer les niveaux à l'infini.



Avec Eye of the Beholder, SSI à lancé le "Dungeon Master AD&D". Si la première aventure est un peu courte, Eye 2 ne souffre pas de ce défaut et constitue sans aucun doute l'un des meilleurs jeux de ce type du moment. L'univers de AD&D est superbement rendu et les amateurs du jeu de rôles ne seront pas déçus.

et variés. Le thème développé dans ce jeu de rôles est d'ailleurs tout aussi original. Ainsi, prisonnier d'une geôle galactique, vous disposez d'un ordinateur portable, qui vous permet de guider les pas et les actions de quatre robots. Le but ultime étant, bien entendu, de vous libérer. L'originalité première de ce jeu de rôles est le nombre infini de niveaux proposés !



LE CHEVALIER DU LABYRINTHE, Amiga

Second jeu de rôles d'Anthony Crowther (l'auteur de *Captive*), le *Chevalier du Labyrinthe* (alias Knightmare) place son intrigue dans un monde classique d'Heroïc-Fantasy. Vos quatre aventuriers devront réussir quatre quêtes (trouver quatre objets différents) pour endiguer la montée en puissance de Lord Fear. Le jeu est intéressant et l'ergonomie excellente. Mais pourquoi diable avoir choisi ces couleurs !

BLACK CRYPT , Amiga

Sans doute le plus proche de *Dungeon Master*, *Black Crypt* propose à quatre aventuriers de retrouver les pouvoirs perdus des grands héros et de combattre les forces du mal. Sous ce scénario classique se cache une aventure particulièrement complexe, qui offre, certes, quelques originalités (comme les passagers sous-marins), mais surtout, quelques limitations du jeu (ralentissements et "pauses" pendant les fermetures de portes, par exemple) le laissent un cran en deçà de son modèle.



Comme de bien entendu, les monstres représentent l'élément principal de la majorité des jeux de rôles. Les méthodes de combat ont subit une réelle évolution avec Ultima Underworld : les monstres sont intelligents et se déplacent librement. De plus, ils ne sont pas toujours agressifs, ce qui est une nouveauté.

EYE OF THE BEHOLDER II : The Legend of Darkmoon, PC

La suite de *Eye of the Beholder* montre que les règles de AD&D (seconde édition, en l'occurrence) se prêtent parfaitement à une adaptation micro. Le jeu est grand, varié, les énigmes difficiles et très visuelles. Les petits ralentissements lors des lancers de sorts sont toujours là, mais ils ne grèvent en rien la qualité de cet excellent jeu. Le scénario est aussi l'un des plus fouillé de ce comparatif et rappelle les "vrais" jeux de rôles.

ULTIMA UNDERWORLD, PC

Ca y est ! *Dungeon Master* est enfin battu ! *Ultima Underworld* propose en effet, pour la première fois sur micro, un univers réellement virtuel où tout est désormais possible. Le personnage (unique) peut marcher, courir, sauter, tourner degré par degré, longer les murs, regarder le sol ou le plafond... Il a également la possibilité de manipuler les objets directement, et ceux-ci sont soumis à la gravité. Ainsi, un objet rond posé en haut d'une pente la dévalera, un objet lancé suivra une courbe proportionnelle à son poids...

Quand on sait que le scénario de *Ultima Underworld* est tout particulièrement fouillé et que les rencontres permettent aussi la discussion, on comprendra aisément les notes faramineuses que l'ensemble de la profession du micro ludique a décerné à ce jeu.



Underworld est une nouvelle étape vers la réalité virtuelle. Votre personnage se déplace librement dans un véritable donjon, sans subir les limitations dues au "case par case" des autres jeux de ce comparatif. Si, dans les autres, il est possible de tourner autour des monstres, cela devient ici impossible : rien n'empêche les monstres de tourner en même temps que vous ! La gestion des coups est, en outre, la plus réaliste.

LA CREATION DES PERSONNAGES

Certains jeux permettent de créer un personnage de pied en cape, alors que d'autres privilégient son amélioration ultérieure. *Dungeon Master,* l'ancêtre, permet de choisir parmi une vingtaine de héros, soit totalement inexpérimentés, soit possédant déjà quelques compétences. *Captive* est sans doute le plus limité, les personnages étant au départ toujours identiques (normal, ce sont des droïds). En contrepartie, *Captive* fait preuve d'une réelle richesse pour l'amélioration des personnages. Les points d'expérience sont ventilés entre les diverses compétences, selon le bon vouloir du joueur. La création des personnages du *Chevalier du Labyrinthe* s'effectue très aisément. Il suffit, en effet, de sélectionner la race (humain, gobelin, elfe, ogre, troll, goule ou insectoïde), la classe (aventurier, gladiateur, samouraï, prêtre, sorcier, génie) et la main directrice (droitier ou gaucher, ce qui est déjà plus original). Les différentes

" Vous pouvez, dès le départ, créer un personnage de pied en cape. "

caractéristiques (force, dextérité, agilité, vitalité, sagesse) dépendent principalement de la race, le facteur chance intervenant peu.

Dans *Eye of The Beholder*, comme dans *Legend of Darkmoon,* la création des quatre personnages de départ reprend très exactement celle d'AD&D, facilitant les choix des habitués. De même que dans AD&D, race, classe et alignement interfèrent les uns avec les autres. Le programme permet les multi-classés, gère les incompatibilités d'alignement en fonction de la classe et même en fonction des membres du groupe. Les caractéristiques sont tirées par le programme, mais rien ne vous empêche de retirer ou même de modifier directement les chiffres. *Black Crypt* mélange les méthodes, puisqu'il faut choisir un membre de chaque classe (guerrier, magicien, etc.) disposant déjà de caractéristiques spécifiques, et répartir des points dans leurs différentes caractéristiques (force, etc.). Les personnages sont, en revanche, moins personnalisés que dans les autres jeux de rôles. Enfin, dans *Underworld*, vous ne dirigez qu'un seul personnage. Sa classe influe sur le tirage de ses caractéristiques et sur le choix initial de ses compétences. Si vous choisissez par exemple un Ranger, il sera moyennement fort (on peut retirer les caractéristiques aussi souvent que nécessaire), agile et peu intelligent, et disposera, au choix, de dons "acrobatiques" ou de connaissances en "track". Il est également possible de choisir le sexe et la main dominante, sans que cela influe sur le jeu.

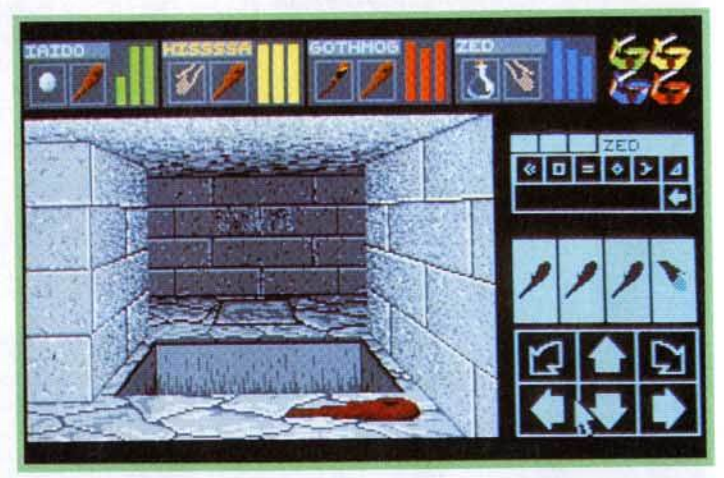
RICHESSE DU MONDE

Le monde de *Dungeon Master* est cohérent, mais les possibilités sont peu étendues. Chaque niveau propose de nouveaux monstres, de nouvelles énigmes et de nouveaux trésors, mais les extérieurs sont absents, de même que la communication entre les différents personnages. Bien que la quasi-totalité de la quête se déroule dans des souterrains, *Captive* offre un univers extérieur, où vous pourrez affronter des animaux préhistoriques et voyager de planète en planète. Les possibilités sont malgré tout très limitées. Ildem pour le *Chevalier du Labyrinthe* : le scénario se déroule dans des souterrains, les extérieurs étant réduits à leur plus simple expression. *Eye of the Beholder* se déroule lui uniquement en intérieur dans de sombres couloirs de donjons. Mais, si la majeure partie de l'aventure se limite à des combats/énigmes/trésors, certains passages nécessitent quand même un peu de diplomatie et la présence des téléporteurs permet de visiter le donjon de plusieurs façons.

Eye of the Beholder II, s'il se déroule à 95 % dans les souterrains et dans les tours du temple de Darkmoon, propose en introduction un court passage dans une forêt. L'univers est cohérent, la superbe introduction et les réactions des personnages créant une ambiance plus réaliste que dans les précédents.

Black Crypt est, là encore, similaire à *Dungeon Master,* puisqu'il se déroule uniquement dans un donjon. *Underworld* est, sans aucun doute, le plus riche de tous. L'univers dans lequel déam-

Les défauts de Black Crypt n'empêchent pas ce jeu d'être l'un des meilleurs du genre. L'ambiance, soutenue par des graphismes travaillés et des bruitages réalistes, est excellente. Le Chevalier du labyrinthe, malgré son excellente ergonomie, est en deçà de ses concurrents. Les couleurs sont mal choisies et l'on sait toujours ce qui se trouve derrière la prochaine porte...





bule le héros est une véritable ville en miniature. On peut même nager dans les rivières, escalader un éboulis, faire du troc... Les différents groupes (humains, gobelins, trolls, chevaliers, goules...) cohabitent avec plus ou moins de bonheur, et la présence de personnages "forts", comme les prisonniers du 7e niveau ou la veuve du 6e, ne font qu'ajouter à la qualité du scénario. Certains sont des méchants, d'autres des gentils, mais la majorité des personnages ne sont en réalité ni bons ni mauvais.

LES RENCONTRES

L'un des éléments principaux du jeu de rôles est la communication. Et il est regrettable de voir que, dans la majorité des jeux, non seulement les personnages ne communiquent pas avec les "monstres" de rencontre, mais ne communiquent même pas entre eux ! *Dungeon Master* sur ce point est un niveau "plancher". Tous les monstres sont hostiles, et diriger les quatre personnages se résume souvent à diriger un personnage quatre fois plus fort. Idem pour *Black Crypt* et *Le Chevalier du Labyrinthe*. Captive permet de commercer avec les marchands, c'est tout. *Eye of the Beholder* I et II sont nettement plus originaux. Les communications avec les PNJ (personnages non joueurs) apparaissent, et surtout dans *Eye II*, les petites remarques lancées par les membres de votre groupe donnent l'impression que chaque personnage est individualité. De plus, vous avez souvent l'occasion de discuter avec les "méchants" qui

" Dans le domaine de la communication, Underworld est encore une fois le meilleur. "

essaient de vous aiguiller sur la mauvaise voie. En ce qui concerne la qualité des interactions, *Underworld* est vraiment au top niveau. Les combats ne représentent guère que la moitié des rencontres et la progression dans l'aventure nécessite de votre part beaucoup de diplomatie. Ainsi, le premier niveau est habité par des humains, des gobelins verts (gentils) et des gobelins gris (moins gentils). Le roi des gobs verts peut vous apporter de nombreuses informations, pour peu que vous le flattiez suffisamment. Le roi "gris", lui, ne vous parlera plus, si vous lui dites que vous êtes ami des "verts"... Et c'est ainsi dans tout le jeu. Les trolls, les goules pourront vous être très utiles, si vous évitez de taper dessus sans nécessité.

LES COMBATS

Dungeon Master a lancé, pour la première fois, l'idée du "temps réel". Les monstres bougent et frappent en même temps que vous. A vous d'être plus rapide et plus adroit. L'utilisation des portes pour écraser les monstres a aussi été une des idées originales de ce jeu.

Dans *Captive*, vous ne disposez, au début, que de vos mains et de charges d'électricité brute produisant d'efficaces éclairs. Mais très vite, vous aurez besoin d'armes plus puissantes, que vous utiliserez d'autant mieux que vous serez plus expérimenté.

Les combats du *Chevalier du Labyrinthe* se déroulent eux aussi en temps réel. La variété des coups dépendant, bien entendu, des armes en votre possession mais surtout du niveau de

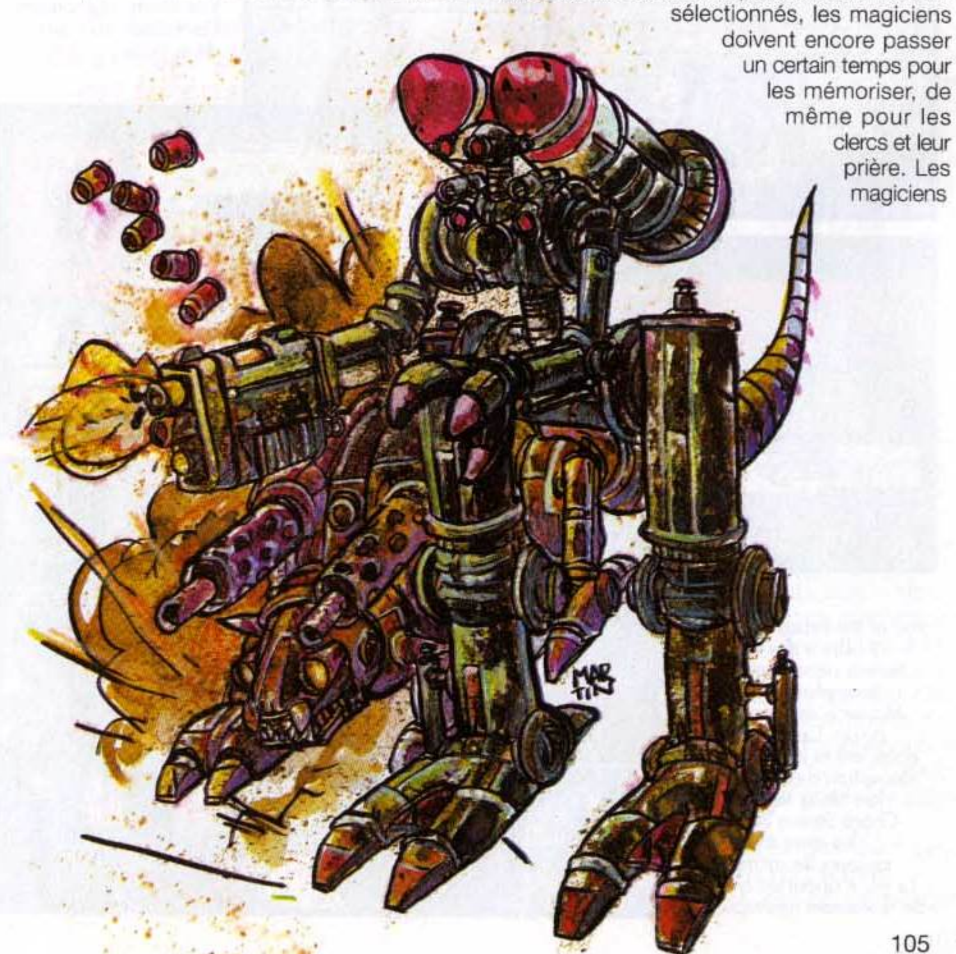
"Dungeon Master a lancé pour la première fois l'idée du temps réel. "

combattant auquel vous êtes enfin parvenu. Les conflits d'*Eye of the Beholder* et de *Legend of Darkmoon sont assez variés. Les armes sont bien diversifiées* et les incompatibilités de classe d'AD&D respectées. Seuls les combattants du premier rang peuvent frapper, les autres étant réduits à utiliser des armes de jet ou des sorts. *Black Crypt* montre dans la gestion des combats un petit retard vis à vis de ses concurrents. Ainsi, non seulement il est impossible d'écraser un ennemi sous une porte, mais le jeu est bloqué jusqu'à sa fermeture totale. En dehors de ce défaut, le jeu reprend les principes de combat de *Dungeon Master*. Tout au plus est-il souvent impossible, du fait de la configuration des lieux, de tourner autour d'un ennemi.

Underworld offre (encore !!!) la meilleure gestion des combats. Les monstres sont intelligents, ainsi un gobelin préférera tirer sur vous avec sa fronde que combattre au corps à corps. S'il y est contraint, il sortira sa masse ou son épée et se défendra du mieux possible. Blessé grièvement, il tentera de fuir (s'il n'est pas acculé), mais se retournera pour vous combattre, si vous le poursuivez... La gestion des armes est proche de la perfection : trois coups différents sont possibles au corps à corps, chaque arme à sa portée et son coup de prédilection : l'épée est plus efficace en taille, la masse "casse les têtes" efficacement. Les armes de tir ont, elles aussi, leur portée, et il est nécessaire de viser (c'est d'ailleurs le seul jeu de ce comparatif qui permette de viser !) au dessus d'un ennemi éloigné pour pouvoir le toucher.

LA MAGIE

Outre ses qualités intrinsèques, *Dungeon Master* a offert en avant-première dans le jeu de rôles micro un système de magie original. L'association de plusieurs runes permet d'obtenir différents sorts, de puissance croissante. La magie est gérée dans le *Chevalier du Labyrinthe* de manière particulière. Les personnages ne peuvent apprendre nul sort. En revanche, ils vont mettre la main sur des objets magiques variés. Ces derniers ont la particularité de consommer des points de magie et d'enrichir leur potentiel d'action à mesure qu'on les maîtrise mieux. Pour *Eye of the Beholder I* et *II*, l'influence de AD&D est omniprésente. L'éventail et le nombre des sorts de chaque lanceur dépendent de son niveau d'expérience et éventuellement, de certaines de ses caractéristiques. Une fois les sorts sélectionnés, les magiciens doivent encore passer un certain temps pour les mémoriser, de même pour les clercs et leur prière. Les magiciens

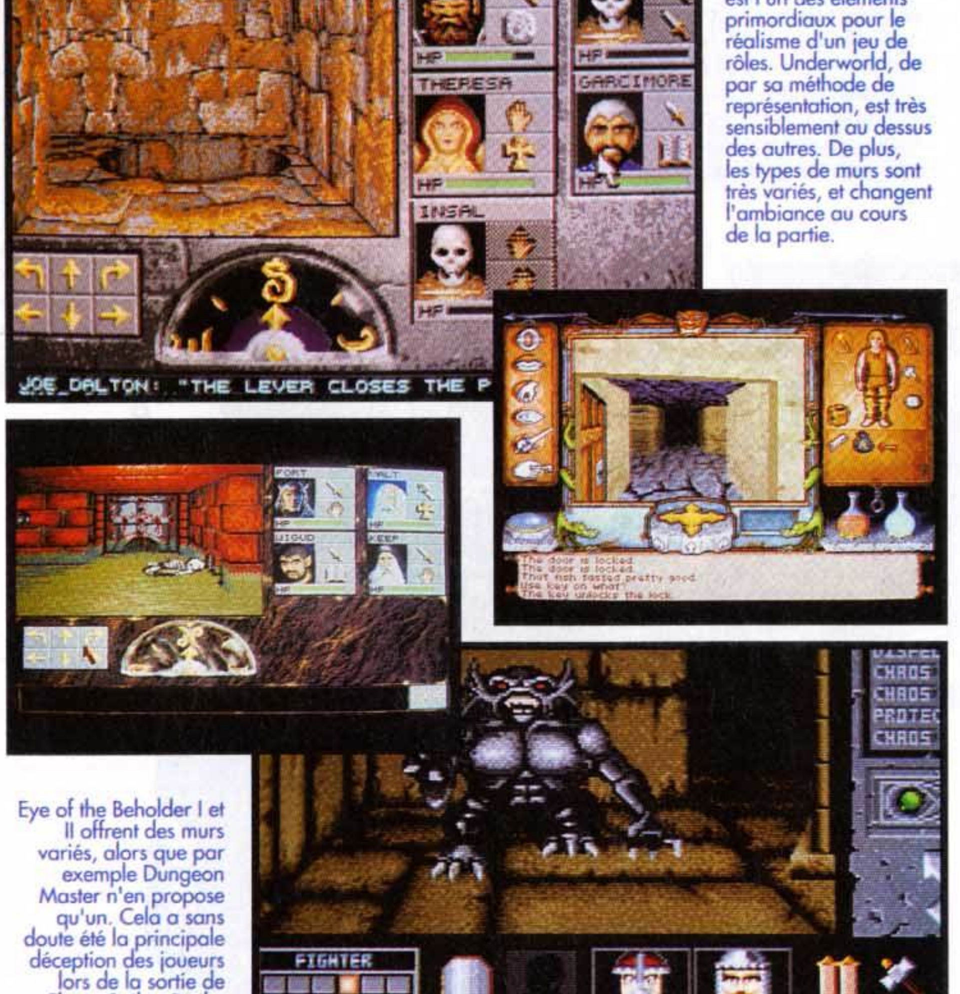


pourront recopier dans leur livre de sorts les scrolls découverts, de manière à enrichir leurs possibilités.
Les personnages de *Black Crypt* utilisent des livres de magie dans lesquels ils choisissent un certain nombre de sorts.qu'ils peuvent, par la suite, lancer à tout moment, d'un simple click de la souris.
D'autres livres peuvent être trouvés pendant l'aventure, qui viennent augmenter le volume de sorts déjà connus.
Pour une fois, le système de magie de *Underworld* n'est pas le plus original. Il faut associer des runes pour former un sort de 2 ou 3 éléments. Ce sort peut être lancé autant de fois que nécessaire, pour peu que vous ayez suffisamment de points de magie.

LE REALISME

La gestion de la nourriture, de la boisson, de la lumière, voire de la fatigue ou du poids transporté : autant de points qui ont été utilisés par *Dungeon Master* pour augmenter le réalisme du jeu de rôles. Aussi bien *Bard's Tale* que *Wizardry* permettent de transporter 100 tonnes de matériel et de vivre sans boire, sans manger et sans dormir. Dans *Dungeon Master*, un personnage mal nourri se fatigue, puis meurt d'inanition. De même, il sera d'autant plus lent qu'il est plus chargé (et il ralentira tout le groupe du même coup !). Une blessure à la jambe le ralentira, alors qu'une blessure au bras diminuera ses performances au combat.
Pas question pour des robots de *Captive* de boire, de manger ou d'être fatigués. L'encombrement influe sur la vitesse de déplacement des robots, beaucoup plus alertes s'ils sont peu chargés. Pour rester fonctionnels, les robots doivent conserver un minimum d'énergie. La recharge régulière de cette dernière sur les prises (de plus en plus rares à mesure de votre progression dans le jeu) impose une gestion rigoureuse. En outre, le programme mémorise avec précision les dommages causés à vos personnages lors des combats : impossible de marcher si les jambes sont touchées, disparition de la vision quand les yeux sont atteints, etc. Il existe même deux types d'yeux : un type à vision humaine et un autre à vision robotique (pixelisé).
Le *Chevalier du Labyrinthe* gère lui aussi un semblant de " réalité ". Ainsi, si vous omettez de nourrir régulièrement vos héros ou si vous les laissez se reposer de temps à autre, vous verrez ainsi leur niveau d'énergie chuter dangereusement à chaque pas ! L'encombrement est géré, tant par le nombre d'objets maximum transportable que par le poids de l'ensemble. En revanche, les coups reçus n'ont pas de localisation précise et n'affectent donc pas le comportement comme dans *Captive*.
Les aventuriers d'*Eye of the Beholder* et de *Legend of Darkmoon* ont besoin de manger régulièrement, de se reposer pour récupérer des forces et apprendre leurs sorts. L'encombrement est géré, mais de manière incomplète : le nombre de cases est limité. Le poids de l'ensemble n'est pas pris en compte (apparemment) et n'influe donc pas sur la vitesse de déplacement. La lumière est présente à tous les niveaux de ce jeu de rôles. Il ne reste plus au joueur qu'à la gérer.
Black Crypt est, là encore, très proche de *Dungeon Master*. La nourriture et la boisson sont gérés (l'eau est un élément primordial). La lumière, en revanche, a été oubliée...
Underworld, enfin, prend en comptes la nourriture, mais pas la boisson. Chaque aliment a ses qualités énergétiques, un gigot nourrissant plus qu'un biscuit. La lumière est superbement gérée, chaque ustensile éclairant à sa manière, et disposant d'une durée de vie propre. Si la vitesse ne semble pas être modifiée pas le poids, la distance de saut l'est. Mais le réalisme va bien plus loin. La gestion du personnage permet toutes les fantaisies, les couloirs et les pièces ne sont pas " bêtement " rectangulaires et les réactions des monstres ne sont pas toujours agressives.
Ca, c'est du réalisme !

" Dans Dungeon Master, un personnage mal nourri se fatigue, puis meurt. "



La variété et la qualité des murs, portes, etc. est l'un des éléments primordiaux pour le réalisme d'un jeu de rôles. Underworld, de par sa méthode de représentation, est très sensiblement au dessus des autres. De plus, les types de murs sont très variés, et changent l'ambiance au cours de la partie.

Eye of the Beholder I et II offrent des murs variés, alors que par exemple Dungeon Master n'en propose qu'un. Cela a sans doute été la principale déception des joueurs lors de la sortie de Chaos Strikes Back : les murs étaient toujours les mêmes. Le jeu n'apportait rien de réellement nouveau.



L'ERGONOMIE

Avoir un jeu beau, complet et complexe ne suffit pas, encore faut-il pouvoir contrôler facilement le ou les personnages. *Dungeon Master* a ouvert la voie en associant intelligemment la souris et le clavier. Les actions s'effectuent d'un click gauche ou droit, et les mouvements sont commandés par les touches du curseur (elles sont de plus très bien choisies !). Le système de commande est sans doute le point de *Dungeon Master* le plus copié. Démonstration : *Eye I et II, Black Crypt, Captive* reprennent presque exactement les commandes de *Dungeon Master*. C'est dire si elle est proche de la perfection. Dans le genre, l'ergonomie du *Chevalier du Labyrinthe* est l'une des meilleures, avec une gestion souris efficace et naturelle. Les icônes principales sont facilement reconnaissables et de bonne taille pour faciliter l'accès. Les icônes secondaires (sauvegarde, pause) sont reléguées sur le côté pour ne pas encombrer inutilement. Mais c'est surtout le mode de présélection qui montre sa supériorité dans les combats. Tant pour les armes normales que magiques, il est possible de présélectionner à l'avance une option de combat. Cela permet d'activer d'un simple clic l'option concernée et donc de gagner un temps précieux dans les combats.

Et, encore une fois, *Underworld* est le gagnant incontesté. Oh, il est certes plus délicat de faire déambuler votre personnage dans les labyrinthes, sauter au dessus des précipices... Mais il suffit de quelques minutes pour comprendre le maniement à la souris, et toutes les actions sont doublées au clavier. Il est possible d'avancer, d'autant plus vite que le curseur est proche du bord supérieur de l'écran. On peut tourner sur place, tourner en avançant, reculer, se déplacer latéralement, sauter avec ou sans élan, et frapper plus ou moins fort, plus ou moins haut, de trois façons différentes. Ouf ! Je crois n'avoir rien oublié. Et tout cela est possible simplement en changeant la position de la souris et en cliquant avec les boutons droit ou gauche. Le plus impressionnant, c'est qu'au bout de quelques minutes, cela devient naturel.

Du grand art !

LA REALISATION

La réalisation de *Dungeon Master* est proche de la perfection. Je ne prendrais pour exemple que la durée qui a séparé sa sortie de celle de ses concurrents. Cela dit, il a quand même un peu vieilli et les graphismes 16 couleurs (sur ST), par exemple, sont un bon cran en deçà des graphismes VGA 256 couleurs de *Eye I et II*. Même *Black Crypt*, en 32 couleurs, est sensiblement plus beau. *Captive* est une réussite. Les 32 couleurs de l'*Amiga* ont été mises à profit, sans que cela ne ralentisse le déplacement. Les décors des souterrains sont bien travaillés et assez variés d'une planète à l'autre. Les monstres sont souvent bien dessinés et leur animation, bien que simple, renforce l'ambiance. La diversité des digitalisations sonores souligne les actions importantes (combats, ouverture de porte, etc.). Bizarrement, la réalisation du *Chevalier du Labyrinthe* est inférieure à celle de *Captive*, pourtant du même auteur. Les graphismes sont correctement travaillés, avec un bon rendu du relief, renforcé par le changement de taille des monstres en fonction de l'éloignement. En revanche, la mise en couleurs est un peu triste. L'animation des créatures sur deux images (avec leur symétrie en miroir) est un peu rudimentaire mais contribue malgré tout à l'ambiance. La musique de présentation, agréable, cède rapidement la place à des bruitages digitalisés. Tout comme dans *Captive*, ces bruitages soulignent les actions importantes, néanmoins il y manque un fond sonore d'ambiance.

» La réalisation du Chevalier du Labyrinthe est inférieure à celle de Captive. «

Tant sur *Amiga* que sur *PC*, la réalisation d'*Eye of the Beholder* est d'un excellent niveau. Les souterrains sont variés, avec un relief bien rendu et une excellente mise en couleur (256 couleurs sur *PC*). L'animation est assez fouillée (pour ce type de logiciel bien sûr), les graphistes ayant judicieusement mis à profit des effets de flou pour accentuer le mouvement. De plus, les petites créatures n'hésitent pas à bondir ou à se dresser pour vous attaquer. Outre les grincements des portes, cris des monstres et autres bruits d'épée, *Eye of the Beholder* vous gratifie d'un fond sonore d'ambiance (gouttes qui tombent dans les souterrains humides, petits bruits divers renseignant sur la proximité des monstres.

La qualité de *Legend of Darkmoon* n'a rien à envier à son petit frère. Outre les donjons et monstres sensiblement plus nombreux, il propose de très nombreuses séquences formées de quelques images, toujours superbes. La séquence d'introduction, animée, est de toute beauté, et les bruitages sont eux aussi très bons. L'ensemble est cohérent et participe fortement à la qualité globale du jeu.

Black Crypt est graphiquement très réussi. Les donjons sont variés et colorés, les monstres originaux, les bruitages de très bonne qualité. Les animations sont semblables à celles de *Dungeon Master* et les effets visuels (explosions, sorts, etc.) un peu plus nombreux. Néanmoins les séquences de début et de fin du jeu sont fixes, et ne font pas vraiment honneur à l'*Amiga*.

» Dans Underworld la technique de 3D mappée permet toutes les fantaisies. «

Underworld est ... incroyable ! La technique de "3D mappée" en temps réel permet toutes les fantaisies, tous les angles de vue. Certes, en photo, les décors et les monstres sont assez laids. Mais animés, l'impression est tout autre ! Cela bouge vite et d'une façon parfaitement fluide, au point qu'on en arrive à en avoir le mal de mer quand on tombe à l'eau ! Chaque détail du donjon est soigneusement travaillé, chaque pas est une découverte... Les bruitages sont les meilleurs de tous ceux présentés ici. Et pour cause, en stéréo ils permettent même de localiser un monstre "à l'oreille". Sans aucun doute, *Underworld* est sensiblement au dessus de ses concurrents. Malheureusement, il souffre d'un bug particulièrement frustrant qui peut (il semble aléatoire) faire disparaître des objets.

VISION D'ENSEMBLE

L'évolution du jeu de rôles de type "*Dungeon Master*" est réellement impressionnante. Il est particulièrement intéressant de différencier les jeux qui apportent quelque chose de plus, et les autres. Dans le premier groupe, on placera *Dungeon Master* (le premier !), *Captive* (SF), *Eye of the Beholder II* (plus "jeu de rôles") et *Underworld* (univers virtuel). *Eye of the Beholder, Black Crypt, le Chevalier du Labyrinthe* et les autres (*Chaos Strikes Back*, etc.) sont moins originaux, ce qui n'enlève rien à leur qualité.

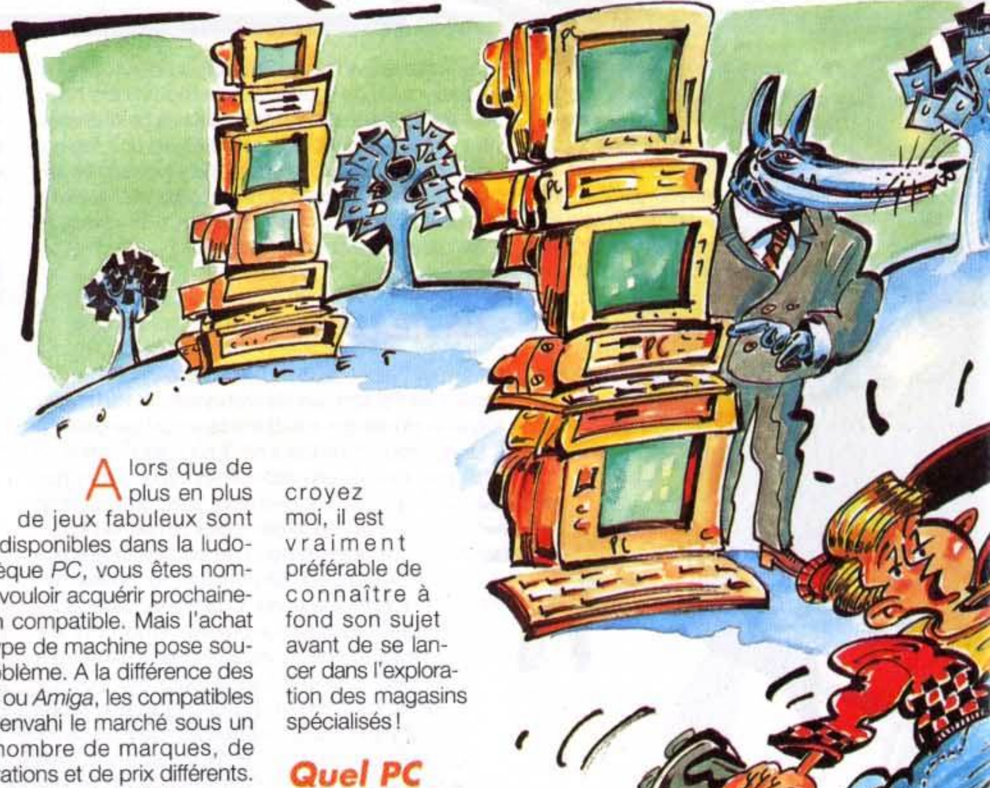
Les indispensables : sur *ST, Dungeon Master* et *Captive* n'ont pas vieilli d'un poil, et constituent un met de choix. Pour ceux qui en ont épuisé les richesses, *Chaos Strikes Back* peut être un ersatz de DM acceptable. Sur *Amiga, DM, Captive* et *Black Crypt* sont à choisir en priorité. Suivent *Chaos Strikes Back, Eye of the Beholder* et *Le Chevalier du Labyrinthe*. Sur *PC*, enfin, *Legend of Darkmoon* et *Underworld* sont incontournables.

Eye of the Beholder, plus simple, peut servir d'introduction à ce passionnant univers.

Jacques Harbonn et Jean-Loup Jovanovic

Le vrai prix d'un PC

Lorsque l'on veut s'équiper d'un PC, il arrive trop souvent que l'on prévoie un budget de 5 000 F, pour finalement sortir de la boutique avec une facture qui dépasse très largement les 10 000 F. Pour remédier à ce problème, les enquêteurs de Tilt ont visité, incognito bien sûr, une quinzaine de magasins... Les résultats sont affolants : les prix varient souvent du simple au triple ! Enquête...



Alors que de plus en plus de jeux fabuleux sont disponibles dans la ludothèque *PC*, vous êtes nombreux à vouloir acquérir prochainement un compatible. Mais l'achat de ce type de machine pose souvent problème. A la différence des *Atari ST* ou *Amiga*, les compatibles *PC* ont envahi le marché sous un grand nombre de marques, de configurations et de prix différents. Ce dossier à trois ambitions. La première, c'est de vous décrire avec simplicité les divers éléments qui composeront votre futur *PC*, de manière à définir avec exactitude la configuration qu'il vous faudra acquérir, pour profiter au mieux des jeux les plus puissants. La deuxième, c'est bien sûr de définir le prix réel d'une telle configuration, pour que vous sachiez exactement à quoi vous en tenir côté finances. Enfin, lisez attentivement les conseils d'achat qui clotûrent ce dossier. Nous avons enquêté dans une quinzaine de boutiques et, croyez moi, il est vraiment préférable de connaître à fond son sujet avant de se lancer dans l'exploration des magasins spécialisés !

Enquête boutique

AUCHAN (VAL DE FONTENAY, 94)

Une grande surface... Le matériel est bien présenté, mais les vendeurs présents avouent spontanément, et avec franchise, ne "rien y connaître". Pourtant, on trouve en vitrine tout ce qui se fait sur *PC*, des jeux, des cartes son, mais aussi des modems, des interfaces multiples et variées... Configurations proposées :
PC 386 DX 25 MHz, 1 lecteur, DD 40 MO, DOS 4, Windows, souris, 4 MO de mémoire : 10 590 F.
En 20 MHz : 8990 F
Conclusion : des prix convenables mais il y a moins cher... Et comment acheter ainsi dans le brouillard le plus complet ?

Quel PC faut-il acheter ?

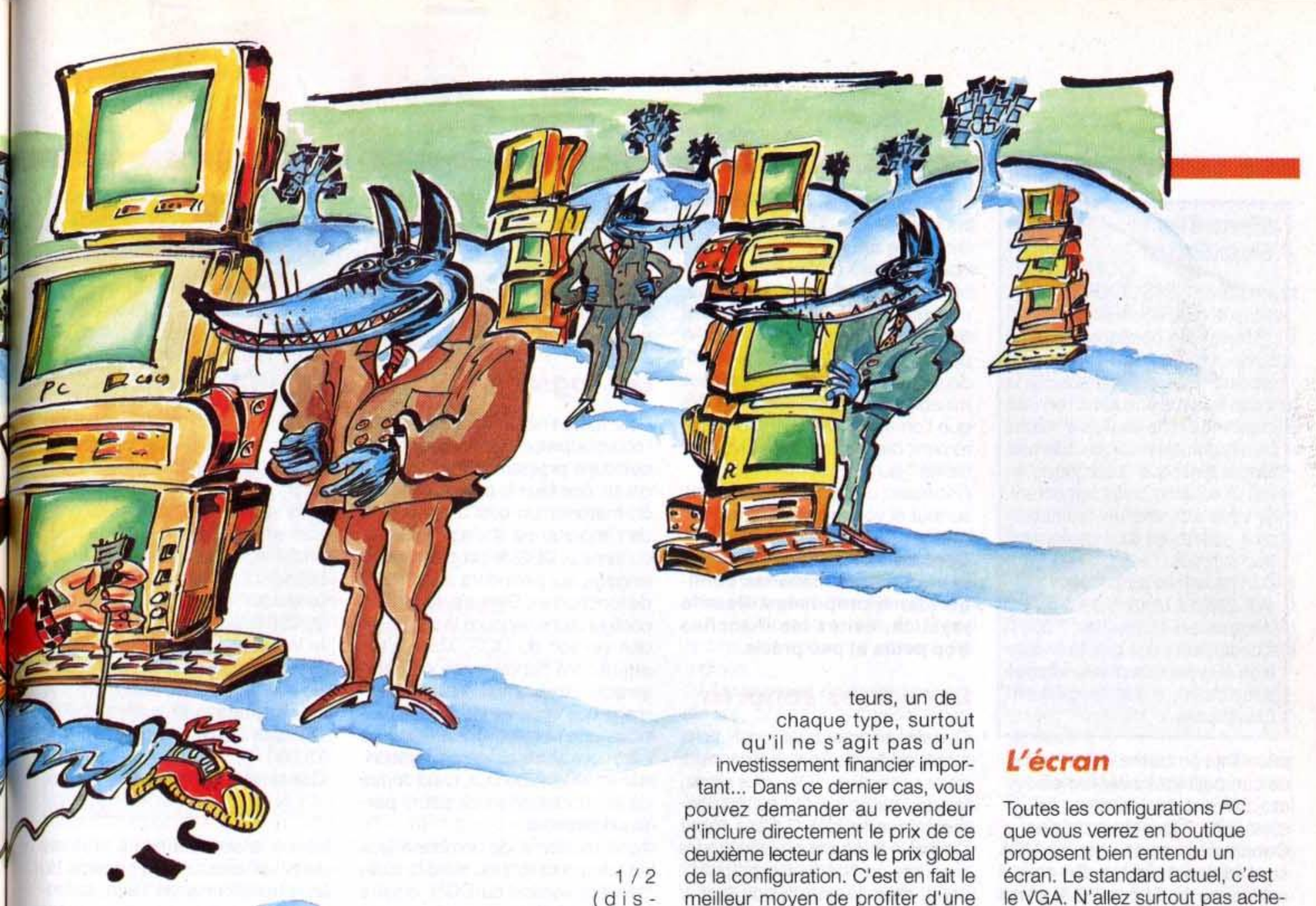
De nombreux joueurs sont un peu dépassés par les caractéristiques souvent complexes des compatibles *PC*. Mémoire, type d'écrans, disque dur, le *PC* est une machine à tel point modulable que l'on ne peut se permettre de l'acquérir sans avoir un minimum de connaissances en la matière. Pour définir la configuration idéale du *PC* ludique, examinons très simplement tous les éléments indispensables pour faire décoller un *Falcon 3.0* ou faire vibrer les ténèbres d'un *Ultima Underworld*.

La " vitesse " de votre PC

C'est l'un des points les plus importants dans le choix d'un *PC*. Les compatibles sont caractérisés par leur type de microprocesseur (286, 386, 486, etc...), ainsi que par la fréquence d'horloge de ce dernier. Inutile de rentrer dans les détails techniques. Ce qu'il vous faut savoir par contre, c'est qu'il est impensable d'acheter aujourd'hui un *PC* d'une fréquence inférieure à 25 MHz. C'est vraiment le " minimum jouable ". Avec un *PC* moins rapide, on ne peut plus garantir la souplesse des animations des jeux les plus complexes. Si vous optez pour un *PC* cadencé à 33 MHz, vous serez amené à choisir entre un 386 et un 486. Pour une même vitesse, ces deux types de machines sont bien sûr différentes. Si vos finances vous le permettent, choisissez un 486, en vue surtout des évolutions prochaines du matériel *PC*.
Conclusion : le choix le plus sûr à l'heure actuelle, un *PC* muni d'un microprocesseur 386 ou mieux 486, dont la fréquence (dont dépend la vitesse) est de 33 MHz.

Le disque dur

Attention, certaines boutiques essaient encore de refourguer à l'acheteur novice des *PC* qui n'ont pas de disque dur (DD). Si vous aviez l'habitude de vous passer de disque dur sur *ST* ou *Amiga*, c'est complètement impensable sur *PC* ! Depuis longtemps déjà, presque tous les jeux développés sur les compatibles ne peuvent pas fonctionner sans être installés dans le DD. C'est donc un élément indispensable à votre configuration. Cependant, vous aurez aussi à choisir entre plusieurs types de



disque dur. Ce qui varie, c'est bien entendu la capacité de stockage de ces DD. Aujourd'hui, les disques dur proposés le plus souvent sur le marché ont des capacités minimales de 40 mega octects. C'est tout à fait suffisant pour jouer, mais n'hésitez pas quand même à investir dans un 80 Mo ou plus, si on vous le propose à un bon prix. En effet, puisque certains jeux occupent sur le disque plus de 10 MO chacun, vous ne pourrez installer, par exemple, que trois jeux sur un DD de 40 Mo. Suffisant ou non ? A vous de voir !

Conclusion : le disque dur est vraiment indispensable. 40 Mo de capacité au minimum, plus si possible.

Les lecteurs de disquettes

Il existe deux formats de disquettes pour *PC*, 3 pouces et demi (3p 1/2) et cinq pouces un quart (5p 1/4). Le format qui vous sera le plus utile, c'est le lecteur de disquette de 3p 1/2 (disquette rigide de type *Amiga* ou *ST*). Si vous n'investissez que dans un seul lecteur, préférez celui-ci au format 5p 1/4, qui est de moins en moins utilisé. Faut-il absolument posséder les deux types de lecteurs ? Non, si vous n'achetez que des jeux neufs, car vous pourrez alors choisir le format 3p 1/2. Mais, si vous voulez copier et échanger des freewares par exemple, il sera alors intéressant d'avoir deux lecteurs, un de chaque type, surtout qu'il ne s'agit pas d'un investissement financier important... Dans ce dernier cas, vous pouvez demander au revendeur d'inclure directement le prix de ce deuxième lecteur dans le prix global de la configuration. C'est en fait le meilleur moyen de profiter d'une remise et de se faire installer le périphérique.

Conclusion : dans la plupart des cas, un lecteur de disquette suffit. Choisissez le format 3p 1/2.

Enquête boutique FNAC (PARIS 17EME)

L'accueil est bon, mais pressé. Le vendeur ne s'étend pas sur les produits, mais vous remet plutôt un dossier explicatif.

Là encore, on vous annoncera qu'il n'est pas nécessaire d'acheter un *PC* puissant, ce qui est en fait faut.

Configurations proposées :

PC Commodore 386 25 MHz SVGA DD 40 MO : 10 000 F

Conclusion : des prix vraiment peu compétitifs. On entre un peu dans le domaine des *PC* de marque.

La mémoire

C'est un domaine assez simple à comprendre, même s'il est souvent présenté de façon fort complexe. Sachez tout d'abord que votre *PC* comportera une mémoire de base (aussi appelée RAM) qui est quasiment toujours de 640 KO (Kilo Octects). Cela suffit à faire fonctionner la plupart des programmes, mais pas toujours au maximum de leurs capacités.

On ne peut, à l'heure actuelle, concevoir un *PC* ludique sans au moins 2 MO de RAM. Sachez que le célèbre *Ultima Underworld* ne fonctionnera pas si vous possédez 640 KO de RAM. Beaucoup de revendeurs proposent des capacités de mémoire de 1 ou 2 MO dans leurs configurations de base. Vous pourrez acquérir des barrettes SIMM que vous enficherez sur la carte de votre *PC*.

Conclusion : 2 MO de mémoire, voilà ce qui vous permettra de jouer cool ! Ensuite, il ne revient pas trop cher d'augmenter cette capacité en ajoutant de barettes SIMM.

L'écran

Toutes les configurations *PC* que vous verrez en boutique proposent bien entendu un écran. Le standard actuel, c'est le VGA. N'allez surtout pas acheter un *PC* muni d'un écran EGA ! Sachez aussi qu'il existe plusieurs types de VGA. Le VGA de base suffit largement pour profiter des jeux actuels. Si vous avez plus de moyens financiers, n'hésitez pas à investir dans une carte Super VGA et un moniteur adéquat. Soyez dans ce dernier cas très

Enquête boutique DARTY (PARIS 1ER)

Impossible bien sûr de voir tourner ici les machines proposées. C'est la "froideur" des grandes surfaces ! Par contre, le vendeur est volubile. Dommage là encore qu'il ne connaisse rien au *PC* ludique ! "Un *PC* pour jouer, pas de problème... Inutile de vous encombrer d'un disque dur, cela ne sert que pour les utilitaires. Je vous conseille donc un petit *IBM* muni d'un lecteur de disquette. 5000 F seulement !"Configurations proposées :

Mis à part l'*IBM*, Darty proposait un *PC* 386 16 MHz 40 MO DOS 5.0 : 8000 F

Conclusion : inutile de chercher, vous ne ferez pas de bonnes affaires. Il est affligeant de constater le manque de formation des vendeurs. Une fois de plus, c'est à vous de maîtriser le sujet.

Enquête boutique
COMPUTER DISCOUNT
(PARIS 8EME)
Une petite boutique qui vend aussi des jeux, mais pas les plus récents. L'accueil est bon. Si la vendeuse connaît bien les machines, elle maîtrise moins bien le domaine ludique. Elle prétendra ainsi que "pour jouer, un *PC* à 12 MHz suffit largement. Si vous achetez un ordinateur plus rapide, les jeux deviennent trop difficiles..."
Configurations proposées :
PC 286 12 MHz, DD 40 MO, 2 lecteurs, souris, joystick: 7 000 F
Conclusion : des prix là encore trop élevés. Quant à la vitesse proposée, c'est largement insuffisant.

attentif au problème de mémoire, de compatibilités avec les jeux, etc... *Tilt* vous éclairera sur ce sujet dans un prochain dossier.
Conclusion : carte et écran VGA sont indispensables. En ce qui concerne le Super VGA, c'est plus cher et cela ne se justifie pas toujours.

Souris et joystick

La souris est inclue d'office dans la plupart des configurations proposées. Bien sûr, il ne s'agit pas souvent de la "vraie" souris Microsoft, la plus souple et maniable de tout l'univers *PC*, mais aussi la plus chère. Néanmoins, ne faisons pas la fine "mouse", une souris, même taïwanaise, ne risque pas de vous lâcher de sitôt. Côté joystick, je vous conseille d'être un peu plus difficile. Il faut acheter la manette, ainsi que la carte qui vous permettra de la connecter à votre *PC*. le problème, c'est que certains revendeur proposent des joysticks assez minables. C'est l'un des éléments que l'on achètera peut-être séparément, dans un magasin plus spécialisé "jeu".
Choisissez un joystick assez grand, surtout si vous voulez profiter des simulateurs.
Conclusion : La souris est souvent comprise dans les configurations proposées. Pour le joystick, évitez les manches trop petits et peu précis.

Les cartes sonores

Certains vendeurs risquent, sans aucun doute, de vous asséner cette phrase maudite : "Oh, vous savez, le son interne du *PC* suffit largement pour les jeux !". Vous l'avez deviné, il faudra absolument faire la sourde oreille à de tels propos ! Il serait ridicule en effet de lancer *Ultima Underworld,* par exemple, avec de simples "bip" comme support audio !
Si l'on veut profiter d'un *PC* pour jouer, il faut impérativement investir dans une carte sonore. Le dossier paru dans le numéro 104 de *Tilt* vous permettra de faire le meilleur choix. A titre d'indication, nous avons sélectionné la *Sound Blaster 2* pour mettre au point le prix réel de la "configuration *PC* jeu" idéale.
Conclusion : pas de jeu sur *PC* sans carte son ! Reportez vous au dossier du *Tilt* 104.

Les logiciels fournis

Pour toutes les configurations que l'on vous proposera en boutiques, quelques programmes vont, sans doute, être fournis avec l'ensemble du matériel. Un seul à réellement de l'importance. Il s'agit en effet, du fameux DOS, le programme ou langage qui permettra à votre *PC* de fonctionner. Bien sûr, toutes les configurations vendues le sont avec une version du DOS. Mais faites attention à l'ancienneté de cette version. Par exemple, il serait dommage que votre vendeur vous propose une version 3.30. Dans ce cas, vous serez obligé de partitionner votre disque dur, c'est à dire de le subdiviser en plusieurs parties différentes.
Autre problème, de nombreux jeux ne fonctionneront qu'avec la toute dernière version du DOS, c'est à dire le DOS 5.0.
En ce qui concerne les autres programmes que l'on pourrait vous proposer lors de l'achat d'une configuration, il y en a d'intéressants, comme Windows 3.1 qui vous donnera accès, entre autres, à une gestion du *PC* par souris et icônes. Mais attention à tous les petits utilitaires un peu ringards du style traitements de texte, calendriers, agendas...Il sont rarement performants et serviront davantage à étayer le discours du vendeur qu'à vous offrir réellement un quelconque avantage au final.
Conclusion : le DOS 5.0 est indispensable. Pour les autres programmes, ne prenez en compte que ceux dont la réputation n'est plus à faire, Windows, Word, etc...

Enquête boutique
RANDOM
(17EME)
Il s'agit ici d'un revendeur de grande marque, *IBM, Compaq*, etc... Le vendeur vous recommande un PS/1. L'accueil est correct, bien qu'il manque de chaleur. Vous ne trouverez là aucune compétence en ce qui concerne le domaine ludique. Le vendeur prétend en effet que "le son interne du *PC* suffit largement...". Quand au prix vraiment élevé du type de matériel proposé, impossible de le faire baisser... Lorsque nous avons prétendu qu'il était difficile de mettre 20 000 F dans un *PC* pour jouer, le vendeur nous a conseillé de nous orienter vers les consoles de jeu Sega ou Nintendo !
Configurations proposées : *PC* Compaq Deskpro 386 20 MHz : 25 000 F.
Conclusion:achetez taïwanais.

Enquête boutique
EMS
(PARIS 9EME)
Là, c'est la boutique bourrée de cartons. Pas de jeu en vitrine mais une démo de Dune sur l'un des *PC*. Le vendeur est sympathique, même s'il affirme que "pour jouer,il ne faut pas prendre un *PC* plus puissant que 16 MHz. Sinon, c'est trop dur !".
Par contre, côté prix, voila l'exemple type d'une petite boutique qui cartonne !
Configurations proposées :
PC 486 DX 33 MHz DD 40 MO 1 lecteur : 10 000 F !
Conclusion : on peut faire de bonnes affaires, mais il ne faut pas toujours écouter le vendeur. Dommage que ce genre de boutique ne soit pas plus connue.





Le vrai prix d'un PC pour jouer

Si l'on tient compte de toutes les exigences détaillées plus haut, le prix d'une configuration *PC* ludique idéale est d'environ 10 000 F.

Voici le décompte de cette configuration ludique idéale, dans les conditions les plus avantageuses que nous ayons rencontrées lors de notre enquête.

Avec une telle configuration, vous serez à même de jouer avec tous les softs disponibles à ce jour, sans aucune limitation de qualité. Mais attention, cette configuration au rapport qualité/prix vraiment exceptionnelle ne fleurit pas à tous les coins de rue! Les prix varient énormément selon les boutiques visi tées. Cet exemple vous permettera, je l'espère, d'être suffisamment exigeant pour ne pas acquérir plus cher une machine moins puissante. Pour mettre toutes les chances de votre côté, voici le détail de ce que l'on peut trouver sur le marché.

Enquête boutique TRIUMPHAL (PARIS 11EME)

Voila une boutique qui respire le *PC* ludique. Des jeux en démonstration, des cartes son sur les étagères et un vendeur qui maîtrise à fond son sujet. Pour une fois, notre enquêteur ne s'est pas vu conseillé une "petite" machine". 33 MHz, DD de 80 MO, 4 MO de ram, voilà qui est séduisant, surtout vu le prix vraiment bas de ce matériel. Et en plus, un *PC* décortiqué sur un comptoir vous permettra de comprendre ce qu'est une carte mère, où s'enfichent les Mo de RAM supplémentaires, etc...

Configurations proposées :

Il s'agit là de notre configuration type présentée plus haut. *PC* 386 33 MHz DD 80 MO, VGA, 2 lecteurs, 4 MO de RAM, carte son, joystick... : 10 000 F

Conclusion : si vous trouvez de par chez vous une boutique de ce genre, ne cherchez pas plus loin. C'est tout à fait ce qu'il vous faut.

Quelques exemples de prix moyen au détail

Si vous ne découvrez pas la boutique idéale, vous serez peut-être amené à regrouper vous même les diverses éléments de votre futur *PC*. Voici quelques exemples de configurations standards, ainsi que la fourchette de prix que l'on peut observer en boutiques. Attention, il ne s'agit pas ici de prix au centime près. Le marché du compatible *PC* est trop instable pour que l'on soit précis à ce point.

Pour tous les exemples suivants, il s'agit à la base d'un *PC* muni d'un disque dur de 40 MO, d'un lecteur et d'une configuration écran VGA couleur.

PC 386 à 16 MHz : de 6000 à 10 000 F
PC 386 à 20 MHz : de 7000 à 10 000 F
PC 386 à 25 MHz : de 6000 à 13 000 F
PC 386 à 33 MHz : de 7000 à 18 000 F
PC 486 à 33 MHz : de 10 000 à 25 000 F

Tous ces prix concernent, pour beaucoup des ordinateurs de marques taïwanaises. Nous n'avons pas jugé intéressant de pousser l'étude aux marques plus célèbres. Un seul exemple suffit : **un *PC* Compaq 386 à 20 MHz coûte environ 20 000 F hors taxe...**

Enfin, voici ce que vous devrez rajouter à ces configurations de base pour jouer à 100 % des capacités de la machine.

1MO de mémoire supplémentaire : 400 F
Carte joystick : 150 F
Joystick : 150 F
Une carte son : de 1000 à 2000 F

soit un ajout aux prix listés plus haut de 2000 à 3000 F. On retrouve bien, pour un *PC* 386 33 MHz, le prix le plus avantageux de 7000 + 3000 soit 10 000 F. Il s'agit de notre configuration "best of" décrite plus haut!

Voici enfin quelques prix indicatifs pour vraiment tout savoir!

1 lecteur de disquette : 500 F
MS DOS 5.0 : 700 F
Windows 3.1 : 1000 F
Souris : 300 F

Voici quelques conseils qui vous éviteront bien des embûches...

1/ **Choisissez une boutique où des jeux sont mis en vente et** où des démos tournent. Ici au moins, on connaît l'univers *PC* ludique.

2/ **Testez tout de suite les vendeurs**. S'il n'y connaissent rien, allez voir ailleurs, à moins que vous même maîtrisiez parfaitement le sujet.

3/ Emportez ce numéro de *Tilt* avec vous. Vous pourrez ainsi **faire la check list de tous les éléments détaillés plus haut**.

Les plus importants : la vitesse du *PC*, sa mémoire, le VGA...

4/ **Demandez un devis détaillé** (prix TTC) avec le décompte de tous les éléments, même les moins onéreux (joystick, carte joystick, etc...).

5/ Inévitable question : **quelle est la version du DOS fournie**? N'acceptez que le DOS 5.0. Mais si le prix de l'ensemble est vraiment intéressant, vous pourrez cependant achetez un DOS 5.0 ailleurs.

6/ **Pensez au problème des cartes son**. Si une carte intéressante est disponible dans le magasin, essayez de l'inclure à la configuration, vous aurez sans doute droit à des rabais sur le prix d'ensemble.

7/ Mettez vous au courant des **conditions de garantie**. Dans la plupart des "petites" boutiques, on vous échangera directement la "pièce" défectueuse.

Pour les grandes surfaces, intéressez vous donc aux délais de réparation.

8/ Dernière question : **l'ordinateur est-il installé**? Disque dur formaté, DOS implanté, cartes joystick ou carte son en place et configurées? Vérifiez que l'on vous fourni bien les modes d'emploi des programmes, surtout celui du DOS ou des utilitaires comme Windows.

D. Bondeville et O. Hautefeuille

Où acheter

LES PETITES BOUTIQUES SPECIALISEES

C'est le meilleur endroit pour faire de bonnes affaires. Vous y trouverez des vendeurs souvent compétents, assez aimables et désireux de faire joueur la concurrence. Il n'hésiteront pas à ouvrir une machine pour vous montrer comment ça marche, à installer toutes les cartes, les softs, etc... pour faciliter votre prise en main de la machine. En plus, en cas de pépins, ces boutiques seront les plus à même de réparer rapidement votre *PC*.

LES GRANDES SURFACES

A éviter. Les prix ne sont que très rarement compétitifs et les vendeurs sont, le plus souvent, soit peu intéressés par la vente, soit complètement ignares en matière de *PC* ludique.
Pour beaucoup, le *PC* reste une machine "sérieuse"... Alors, de là à vous conseiller un joystick...!

ACHETER PAR CORRESPONDANCE

L'achat par correspondance ne serait intéressant que s'il s'agissait d'acheter des machines de marques dont la fiabilité est prouvée depuis longtemps. Mais puisque les *PC* de grande noblesse (*IBM, Olivetti, Compaq*, etc...) sont systématiquement plus chers que les machines taïwanaises, l'achat par correspondance est souvent assez délicat.

LE MARCHE DE L'OCCASE

C'est là que l'on peut faire de très bonnes affaires. Mais attention, inutile d'acheter un compatible *PC*, d'occase si vous ne vous y connaissez pas à fond. Ou alors, il faudra trouver un copain qui puisse vous accompagner et ouvrir la machine, examiner ses "tripes", essayer divers programmes que vous aurez emmenés avec vous.
Ne loupez pas notre dossier "ACHETER D'OCCASE" dans notre guide de fin d'année.





Alors que vous vous doriez la pilule au soleil, nous avons affronté vents et marées, et combattu toutes sortes de monstres pour vous concocter une petite sélection de jeux d'aventure. Les amateurs d'Agatha Christie pourront faire preuve de leurs talents de fins limiers avec Laura Bow II. *Les fans de SF devront entreprendre plusieurs voyages pour résoudre le mystère de* Gateway. Dark Queen of Krynn *devrait enchanter les JDR avertis. Amateurs de Tolkien, chaussez vos pantoufles de hobbit et en avant pour de longues marches sur la Terre du Milieu. Et pour finir, voici enfin le tant attendu* Darklands *de Microprose. Alors, rallumez vos chères bécanes et en avant pour de nouvelles aventures !*

Thomas Alexandre

LAURA
THE DAGGER OF AMON RA



Editeur : Sierra On Line. ■ Distributeur : Ubi Soft. ■ Conception : Roberta Williams, Bill Davies. ■ Programmation : Brian K. Hugues, Kim Bowdish, Steve Conrad, Cynthia L. Goff, John Wentworth. ■ Graphismes : Bob Gleason, Jane Cardinal. ■ Animation : Bruce Balfour, Barry T. Smith, Deena Krutak, Donald Waller, Dennis Lewis, Teresa D. Tidd, Suzi Livengood, Jerry Jessurum, Gloria Garland, Terrence C. Falls, Eric Kasner, Dana M. Dean. ■ Musique et bruitages : Mark Seibert, Orpheus Hanley, Dan Kehler.

BOW 2

PC

Cette suite tant attendue de *The Colonel's Bequest* va vous plonger dans une aventure policière dans le plus pur style des romans d'Agatha Christie. Enigmes, suspense, humour, angoisse et succession de cadavres vous attendent, comme dans toute intrigue policière qui se respecte. Jamais un Sierra n'avait atteint un tel degré d'authenticité.

L***aura Bow 2* est un subtil mélange des Sierra que nous connaissons** et de *Croisière pour un cadavre*. Nous sommes en 1926 et la jeune Laura Bow débarque à New York pour y faire ses classes de journaliste. Sitôt arrivée, cette Miss Marple en herbe se voit confier son premier reportage : enquêter sur le vol d'une antiquité égyptienne, la dague d'Amon Râ. Découvert dans un tombeau, puis ramené aux Etats-Unis contre le gré de certains conservateurs égyptiens, cet objet d'art a finalement disparu du musée Leyendecker dans d'étranges circonstances.

La première partie vous demandera de visiter chaque lieu de la ville. Si cela peut vous paraître rébarbatif, car vous devrez dialoguer longuement avec chaque personnage de rencontre, cette phase n'est pas à négliger au vu des précieux indices que vous recueillerez. Lorsque vous commencerez à y voir un peu plus clair et à cerner tous les suspects possibles, il vous faudra vous rendre au musée. C'est dans ce lieu mystérieux que va se dérouler un huis-clos à vous glacer le sang. Vous côtoierez tour à tour un archéologue américain, une égyptologue grecque, un policier irlandais, une courtisane française, des diplomates égyptiens...

Sierra a réalisé un véritable exploit en dotant chaque personnage d'une personnalité différente et extrêmement fouillée, tel que savait le faire Agatha Christie. Cela assure le climat typiquement policier et glauque de l'aventure. Les choses vont se gâter au cours de la nuit qui s'annonce longue. Les invités seront assassinés les uns après les autres. Le cercle des suspects s'en rétrécira d'autant plus, ce qui n'est pas sans rappeler *Dix Petits Nègres*. Même si vous pouvez explorer le



Configuration matérielle nécessaire

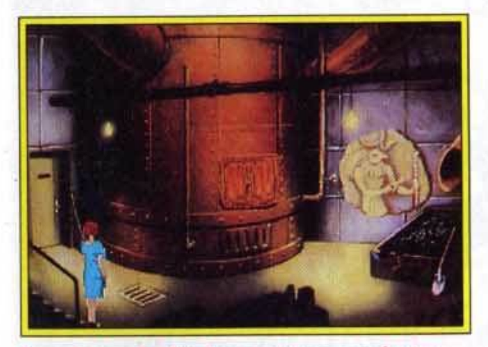
**Machine : *PC* 286 ou supérieur.
Mode : EGA 16 couleurs/VGA Tandy/VGA 256 couleurs.
Médias : 5 disquettes 3"1/2 (1,44 Mo).
Carte son : Adlib, Sound Blaster, Thunderboard, Pro Aud Spctrm, MT-32.
Contrôle : souris (recommandée), clavier.
Langue : Anglais.
Installation disque dur : 6 minutes.
7,5 Mo occupés.
RAM minimale : 640 Ko.**

musée et ses passages secrets comme bon vous semble, l'aventure reste linéaire. N'hésitez pas à examiner chaque centimètre carré de l'écran et à prendre des notes, car les indices fourmillent et vous seront nécessaires pour la bonne fin de l'aventure.

Les graphismes en VGA 256 couleurs sont splendides, comme toujours chez Sierra. Toutes les victimes meurent de façons différentes et horribles ce qui donne lieu à de superbes images. Aucun effort n'a malheureusement été fourni quant aux antagonistes qui restent en VGA 16 couleurs. Les animations sont parfaites. Ainsi, vous verrez du sang goutter d'une main ensanglantée, une colonie de termites affamés transporter un steak... et vous aurez même à examiner des hiéroglyphes à l'aide d'une loupe, ce d'une façon hautement réaliste. Côté musiques, elles sont variées et adaptées à chaque situation. Les bruitages sont légèrement moins nombreux dans le jeu, mais accentuent l'ambiance roman noir. L'ergonomie reste inchangée avec le système souris-icône très agréable. Quant au nombre de sauvegardes, il est illimité et vous sera très précieux. Bien que l'aventure se termine assez rapidement pour un habitué des Sierra (je l'ai fini en 17h00), il vous faudra faire appel à votre tête, mais aussi à vos jambes, pour éclaircir chaque meurtre et véritablement triompher. Personnellement, je n'ai pas réussi et j'y retourne de ce pas. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés, le plaisir de jouer est garanti. Thomas Alexandre

Laura Bow a plus d'une corde à son arc

Récupérez la balle de baseball dans la poubelle puis asseyez-vous. La clé qui ouvre le tiroir se trouve sous le sous-main. Prenez votre carte de presse qui vous sera utile pour prendre le taxi sans payer. Discutez avec Rube. Hélez un taxi et allez au commissariat. Allez voir O'Riley, récupérez le bon pour un sandwich en ressortant. Là, direction la blanchisserie de Lo Fat. Donnez la balle aux enfants qui vous offriront une loupe. Discutez avec Lo Fat, puis allez aux docks pour parler avec Steve. Retournez au Tribune et échangez le bon contre un sandwich. Donnez-le au sergent du commissariat et questionnez-le. Direction le Speakeasy où vous discutez avec Ziggy. Dites que c'est Rube qui vous envoie. Ressortez et prenez le bon sous les ordures dans le taxi. Allez chercher la robe chez Lo Fat et revenez à la boîte de nuit. Vous voilà fin prêt(e) pour aller au musée...



Sous le tas de charbon se trouve quelqu'un que vous connaissez bien. Si vous savez lui porter secours, il vous sera d'une aide précieuse pour faire coulisser la pierre murale.



Lorsque vous atteindrez le débarras situé dans les profondeurs du musée, il vous faudra posséder un objet bien précis avant d'ouvrir ce coffre. Sans quoi... ▶



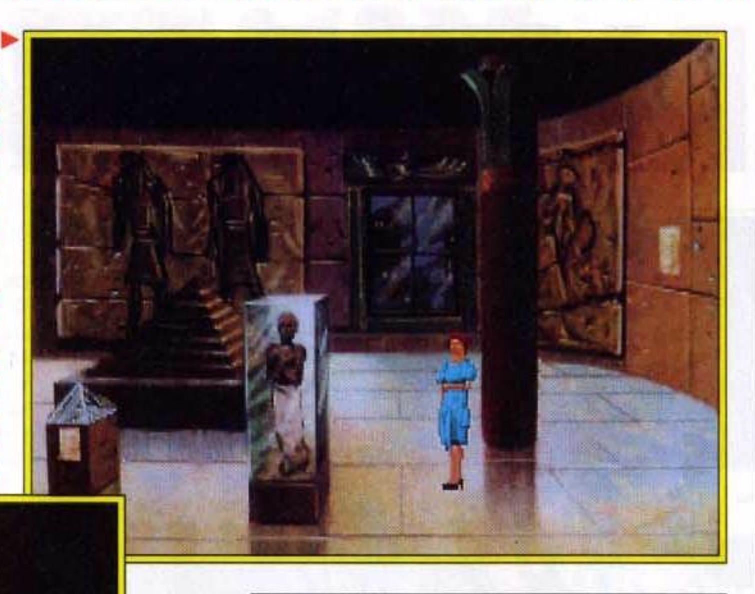
L'assassin habite dans le disque dur

Il y a eu *Le Manoir de Mortevielle, The Colonel's Bequest, Maupiti Island, Croisière pour un cadavre*... puis *Laura Bow 2*. Autant dire que les adaptations d'enquêtes policières sur nos micros ne datent pas d'aujourd'hui. *Laura Bow 2* est, sans aucun doute, la meilleure du genre. L'aventure est particulièrement animée, le scénario sans faille, les énigmes de très bonne facture, la réalisation technique irréprochable... et j'en passe. Vous allez devoir mener cette enquête policière comme un véritable professionnel. Il vous sera nécessaire de tout noter précisément pour vous rappeler ce que tel personnage pense de tel autre, quel indice a été trouvé à proximité du cadavre d'untel... C'est un travail de fourmi qui vous attend, si vous voulez résoudre l'enquête comme l'aurait fait Miss Marple ou Hercule Poirot. Un excellent jeu réunissant les aspects aventure et enquête policière qui vous passionnera du début à la fin. Un jeu que n'aurait pas renié Agatha Christie !



Je ne pense pas qu'il soit monté là-haut pour piquer un somme. Décidément, c'est un vrai jeu de pistes parsemé de cadavres pour la pauvre Laura.

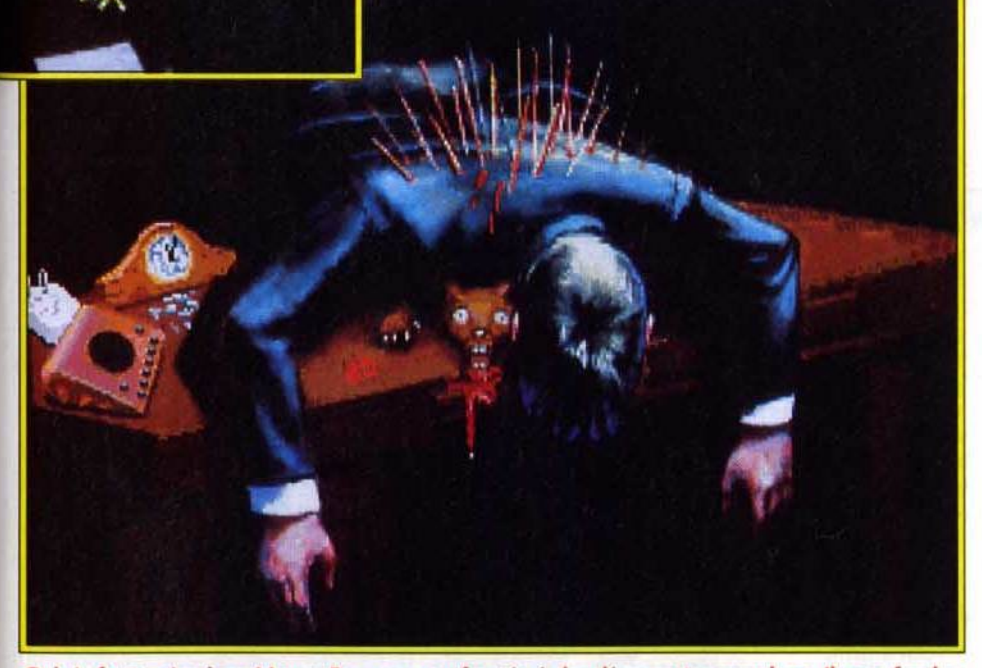
Le musée regorge de pièces vantant les beautés de l'Egypte. A un moment précis de l'aventure, votre seul espoir d'échapper à l'assassin se trouve à gauche de cette salle. A admirer mais surtout ne pas toucher.



Si cela fait un suspect de moins sur votre liste, le mystérieux tueur compte désormais une victime de plus à son palmarès. Notez l'air horrifié de son visage.

Le programme était presque parfait

Signalons tout de même un bug relativement gênant dans l'aventure. En effet, lors des discussions qui se déroulent au musée, après avoir joué l'indiscrète, ne parlez pas à la française car elle vous fait part de la mort de Carter qui, en fait, n'a pas encore été tué. Le jeu s'en trouve bloqué et le joueur condamné à errer dans le musée sans rien pouvoir faire, si ce n'est recommencer.



Qui s'y frotte, s'y pique ! Laura Bow sera confrontée à des découvertes macabres. Il vous faudra pendre votre courage à deux mains et examiner chaque coin du bureau, car des indices s'y trouvent. A l'écran, le sang goutte de la main de manière horriblement réelle. Brrr...

17 INTERET Le meilleur de tous les Sierra qui vous envoûtera et vous fera frissonner. Les personnages tous plus suspects les uns que les autres, la mort qui rôde à chaque chargement d'image créent une véritable atmosphère policière qui atteint un degré jamais vu dans ce style de jeu.

TYPE — Aventure/Enquête policière

PRIX — D

PRISE EN MAIN — **18**
La boîte est un objet d'art. La dissociation des versions EGA et VGA a été supprimée.

GRAPHISMES — **17**
Les décors sont M-A-G-N-I-F-I-Q-U-E-S ! Vous visiterez New York, puis serez complètement dépaysé lorsque vous explorerez le musée et ses méandres. Les visages en surimpression sont très moyens.

ANIMATION — **16**
Elles se résument aux déplacements des personnages.

JOUABILITE — **17**
Choisissez l'icône et cliquez. C'est simple mais efficace. Une phase de dialogue a été rajoutée et agace un peu au début, puisqu'il faut ouvrir votre carnet de notes à moult reprises pour poser les mêmes questions à chaque personnage.

MUSIQUE — **18**
Diversifiées, elles soutiennent le suspense incessant.

BRUITAGES — **16**
Pleins d'humour, les bruitages sont très bien rendus. La chanson du cabaret et le cri poussé par Laura lorsqu'elle découvre un cadavre seraient-ils un premier pas vers l'utilisation des voix digitalisées chez Sierra ?

DIFFICULTES — Confirmé/Expert
Il faut tout examiner et tout retenir. Le plus petit élément a son importance.

DUREE DE VIE — **13**
Plusieurs dizaine d'heures avant de trouver une explication à chaque crime. Y-a-t-il un ou plusieurs coupables? Seule votre perspicacité et votre persévérance vous le diront.

FREDERICK POHL'S



Configuration matérielle requise

Machine : *PC*.
Mode : EGA, VGA, Super VGA.
Média : 8 disquettes 3"1/2 (720 Ko).
Carte son : Adlib, Sound Blaster, MT32 avec interface compatible MPU-401.
Contrôle : clavier, souris.
Langue : anglais.
Place occupée sur disque dur : 7 Mo.
RAM minimale : 640 K.





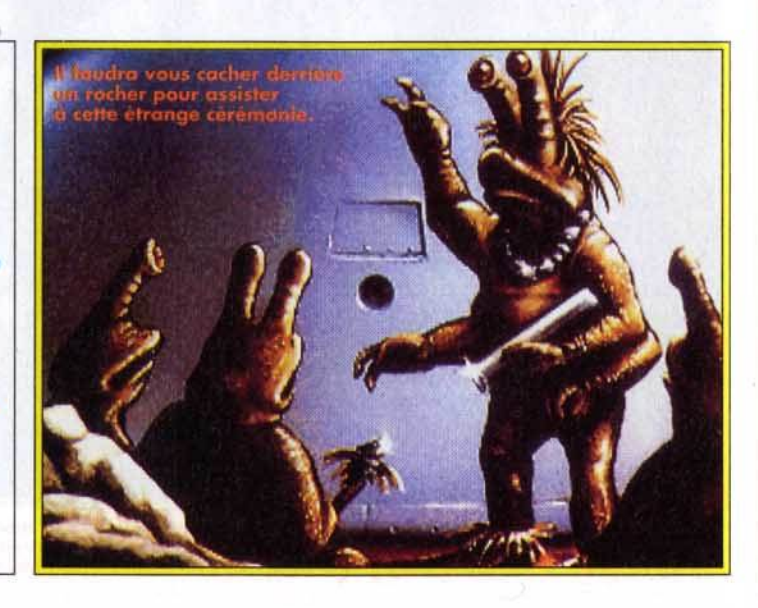
Vous aurez droit à une séquence animée à chaque fois que vous décollerez de *Gateway*, vous devrez programmer l'ordinateur de bord aux étranges signes laissés par les Heechees. Passé ce cap, si vous avez la chance, vous atteindrez, peut-être, une planète inconnue.

A une époque où les jeux d'aventure graphique et animée sont florissants, Legend nous propose une aventure spatiale textuelle dans la lignée de *Sorcerers get all the girls* et de *Wonderland*. Préparez-vous à faire preuve de vos talents de planet-trotter, car les voyages qui vous attendent sont loin du circuit touristique.

Tous les adeptes de récits de science-fiction ont très certainement entendu parler de Frédérick Pohl. *Gateway* est l'adaptation sur nos micros de l'un de ses plus célèbres romans. En 2077, alors que la Terre est surpeuplée, les hommes découvrent une gigantesque station spatiale : Gateway, en orbite autour de Vénus. Abandonnée par les Heechees, une race d'extra-terrestres très avancée, elle contient mille vaisseaux préprogrammés pour des destinations inconnues. C'est là une chance inespérée pour les terriens qui décident d'y fonder une Corporation. Vous incarnez un quidam tout à fait ordinaire qui vient de gagner un séjour en ces lieux et la possibilité de devenir prospecteur. Si c'est l'appât du gain qui vous guide, vous changerez vite d'état d'esprit lorsque vous apprendrez qu'une espèce appelée les Assassins menace d'exterminer votre peuple. Explorations, énigmes, monstres... et situations cocasses (il vous faudra saouler le barman d'un jeu en réalité virtuelle pour éli-

L'arrivée sur Gateway

Tout débute dans vos quartiers. Ramassez la carte de crédit et insérez-la dans l'ordinateur. Une lecture des messages vous en dira un peu plus. Prenez ensuite le livre dans le tiroir et rendez-vous aux bureaux de la Corporation. Remettez le livre à l'hôtesse qui vous donnera le dataman (prenez le temps de le consulter, il est très enrichissant). Effectuez ensuite les actions indiquées par l'ordinateur et visitez chaque endroit. Au bar, vous rencontrerez Thom Seldridge qui, si vous êtes agréable avec lui, vous présentera Nubar Kamalian. Acceptez de jouer contre lui et il pariera son médaillon. Attendez Terri Neilson et proposez-lui votre candidature au sein de son groupe de prospecteurs. Il ne vous reste plus qu'à faire vos preuves pour être enrôlé comme Prospecteur du Programme Orion.



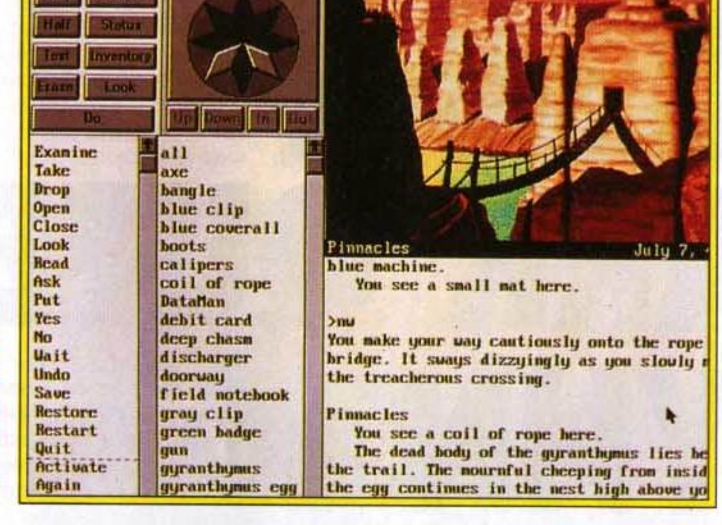
Il faudra vous cacher derrière un rocher pour assister à cette étrange cérémonie.

GATEWAY

PC

miner le virus d'un ordinateur) vous donneront du fil à retordre. Après une présentation qui met tout de suite le joueur dans l'ambiance, l'on accède à l'écran de jeu. Il se divise en six fenêtres allouées à des icônes permettant son paramétrage, aux graphismes, aux textes, à une série de verbes, à une liste des objets et à une rosace des vents pour les déplacements. Le scénario en lui- même reste très classique, puisqu'il faut visiter chaque endroit, récupérer des objets et discuter avec les personnages de rencontre. Les commandes peuvent être entrées à partir du clavier ou en cliquant sur des listes de mots.

Editeur : Legend. ■ Distributeur : Accolade. ■ Conception : Mike Verdu, Michael Lindner, Glen Dahlgren. ■ Programmation : Duane Beck, Mark Poesch, Glen Dahlgren, Michael Lindner. ■ Graphismes : Tanya Isaacson, Kathleen Bober, Fred Holz, Doug Chezem, Paul Mock, Chris Moore, Mark Poesch, Mark Stutzman, Cindy Kovalck. ■ Animation : Mark Poesch, Doug Chezem. ■ Musique : Arfin Dog, Glen Dahlgren, Michael Lindner. ■ Bruitages : Glen Dahlgren.



L'écran de jeu, plutôt classique, donne accès à plusieurs fenêtres. Il est dommage que la fenêtre allouée au graphisme, ne soit pas plus grande, mais cela n'ôte en rien à la beauté des images.

L'analyseur de syntaxe ne pose aucun problème, ce qui est agréable, et les descriptions sont à la fois claires et détaillées. Les graphismes VGA 16 couleurs 640x480 sont de véritables petits chefs-d'oeuvre et ne font que conforter l'ambiance futuriste. Tenez-vous bien... Le jeu peut même être configuré en Super VGA. A part les séquences de décollage et d'atterrissage, les animations sont assez restreintes. Non contents de nous livrer de superbes écrans graphiques, les programmeurs ont inclu de magnifiques musiques d'atmosphère. Comme dans la majorité de ce type de jeux, l'aventure est totalement linéaire. Les énigmes ne sont pas infranchissables, mais demandent de la réflexion et de la logique. Si vous bloquez vraiment, un fascicule contenant les réponses à chaque problème est livré avec le jeu. De plus, pas moins de 128 sauvegardes sont possibles, ce qui vous laisse de la marge. En conclusion, *Gateway* plaira aux amateurs du genre pour peu qu'ils maîtrisent parfaitement la langue de nos voisins d'outre-Manche.

Mais ne nous leurrons pas, les icônes qui nous facilitent tant la vie risquent de manquer à beaucoup qui n'apprécieront peut-être pas les entrées de commandes au clavier.

Thomas Alexandre

Un retour aux sources

Qui ne se souvient pas de *The Pawn*, *Corruption*, *Guield of thieves*, *Jinxter*, *Knight Orc*... avec nostalgie ? Ces jeux d'aventure, qui ont fait crépiter nos claviers pendant des heures, restent toujours dans nos mémoires. Vinrent ensuite *Wonderland* et *Sorcerers get all the girls* qui reprenaient le système de jeu. Alors que nous sommes habitués à cliquer sur des icônes stylisés, *Gateway* reprend le flambeau en nous livrant un jeu d'aventure textuelle au scénario fouillé, et bénéficiant de graphismes et de musiques magnifiques. Alors, un petit effort, paresseux que nous sommes devenus... le clavier, c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas.

15 INTERET

A une époque où les icônes sont rois, il est osé de sortir un jeu d'aventure textuelle. Malgré tout, *Gateway* vaut le détour, au vu de ses graphismes remarquables et de son scénario original.

TYPE — aventure textuelle et graphique

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 15

La boîte fait penser à un gros bouquin de SF américain. Elle contient une notice explicative très claire (en anglais), ainsi que les réponses à chaque énigme.

GRAPHISMES — 17

C'est vraiment très beau. Il est dommage que l'on ne puisse pas ajuster la taille de la fenêtre graphique. Chaque planète a ses propres décors et ses propres autochtones.

ANIMATION — 10

Beaucoup trop limitées à mon goût. Hormis les séquences de voyages dans l'espace, vous n'aurez droit qu'à un voyant qui clignote, des gens qui dansent et de la fumée qui sort des naseaux d'un démon...

MUSIQUES — 16

Très belles et diversifiées, elles ponctuent l'aventure du début à la fin. De vrais petites merveilles, pour peu que vous possédiez une carte son.

BRUITAGES — 0

Les bruitages auraient-ils été oubliés ?

JOUABILITE — 13

Cliquer sur les mots devient vite lassant car il faut continuellement faire scroller les listes pour arriver sur le terme désiré. L'option clavier est nettement plus rapide.

DIFFICULTE — confirmé

Il faut visiter chaque lieu et tout examiner. Les discussions sont primordiales.

DUREE DE VIE — 14

De longues heures devant votre ordinateur, avant que vous ne compreniez la raison du départ des Heechees et à vaincre les Assassins.



Si la disposition de l'écran reste la même, le VGA est enfin réellement exploité.

Editeur : SSI. ■ Distributeur : US GOLD. ■ Conception : George Mac Donald. ■ Scénario : Herb Perez. ■ Programmation : Jason Linhart, David Blake, Lester Humphreys, David Arcand, Bill Sloan. ■ Musique : "The Fat Man", David Govett.



Configuration matérielle nécessaire

Machine : *PC*
Mode : Tandy, EGA, VGA
Médias : 2 disquettes 3"1/2 (1,44 Mo)
Carte son : Tandy 3-Voice, Adlib, Roland, Sound Blaster
Contrôles permis : clavier (recommandé), souris
Notice et jeu : en anglais
Installation sur le disque dur : 4 minutes, 4,1 Mo occupés
Ram minimale nécessaire : 560 Ko

THE DARK QUEEN OF KRYNN

PC

Décidément, *Krynn* n'est pas un pays de tout repos. Que les plans de conquête d'une reine démoniaque viennent assombrir la contrée, et il n'en faut pas plus pour que l'on fasse appel à vos talents de héros. Alors, à vos épées et à vos grimoires, euh.. à vos souris et à vos notices.

Bien que la recette puisse paraître usée, ce dernier jeu SSI est toujours aussi captivant que les précédents, si ce n'est plus. Troisième épisode de la saga de Krynn, *The Dark Queen of Krynn* va vous opposer à une reine diabolique. Draconiens, morts-vivants, dragons, guerriers Thénol et cohortes de bestiaux avides de chair humaine vous attendent dans cette étonnante aventure. Tout commence avec la création des personnages. Une panoplie de quarante-neuf superbes icônes stylisés déjà tous préparés vous sont proposés (fini de colorier la tête, le corps...). Si vous avez joué à *Death Knights of Krynn*, je vous conseille d'utiliser l'option de transfert car les premières hostilités sont pour le moins sanglantes. Votre équipe se déplace toujours en 3D dans les donjons et parfois même en extérieur. Ainsi, comme dans *Eye of the Beholder II*, vous pourrez traverser une forêt. Malgré tout, c'est sur une carte du pays que vous effectuerez la majorité de vos voyages. Cette vaste carte se divise en plusieurs parties et vous aurez même à traverser des rivières et des océans. Les combats se déroulent toujours de la même façon, en 3D isométrique et par tours. Vos adversaires seront extrêmement coriaces. Pour l'exemple, lorsque quatre sorciers vous envoient successivement une « delayed blast fireball », ça fait du vide dans vos rangs. Les positions et actions de vos hommes seront plus que jamais décisives pour la victoire et vous aurez rarement droit à l'erreur. Heureusement, dix sauvegardes ont été prévues, mais elles n'empêchent pas de recommencer six fois un combat avant de sortir vainqueur d'une escarmouche.

En ce qui concerne la réalisation du jeu, il est agréable de constater que les programmeurs ont enfin fait un réel effort et l'aventure n'en est que plus prenante. Les graphismes ont subi une nette amélioration. Fini les décors austères, puisque chaque donjon a été personnalisé. Lorsque le groupe évolue dans une

Fini les vacances

Après avoir reçu un appel au secours du général Laurana (une charmante amazone), vous la rejoignez dans la ville de Palanthas. Elle vous apprend que de sombres événements se trament et vous envoie en éclaireur à Caergoth. Une fois sur place, vous découvrez avec horreur une cité entièrement brûlée et ravagée, oeuvre des Draconiens. Alors que vous vous apprêtez à aller faire votre rapport à Laurana, trois dragons vous attaquent. Il vous faudra leur tanner le cuir, puis retourner à Palanthas. Notez que, si vous avez transféré vos personnages de *Death Knights of Krynn*, vous récupérerez votre *Footman's Dragonlance*, très utile pour tuer un dragon d'un seul coup. De retour à Caergoth, suivez le capitaine Daenor qui veut délivrer sa sœur kidnappée. Vous allez devoir explorer des cavernes et croiser le fer avec les Draconiens. Votre prochaine étape sera une cité sous la mer qui rappelle celle de *Black Crypt*.

Dans la famille SSI, je voudrais la... mère

***The Dark Queen of Krynn* est le troisième volet de la saga de Krynn. Après avoir combattu la Reine Thakisis et Lord Soth dans *Champions of Krynn* et *Death Knights of Krynn*, vous allez vous attaquer à la Reine Noire de Krynn. SSI est, pour l'heure, le seul éditeur sur micro qui propose des jeux de rôles respectant scrupuleusement les règles des *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Il est vrai que les programmeurs n'ont qu'à pondre un nouveau scénario puisque le système de jeu reste inchangé, mais ça marche. Lorsque j'ai reçu *The Dark Queen of Krynn*, ma réaction a été de penser qu'il y en avait assez de ce genre de jeu. Cependant, je m'y suis vite laissé prendre en passant deux nuits blanches dessus. Comme quoi, ça fonctionne. Alors pourquoi arrêter d'exploiter un filon qui marche. De plus, vu les améliorations techniques, nous ne pouvons que souhaiter à SSI de persister dans cette voie.**

caverne, on discerne les rochers sur les parois, dans un château les murs sont en briques... Les monstres ont également été affinés, ainsi que les images fixes qui sont très belles. Vous aurez enfin droit à du vrai VGA. Les animations sont, par contre, toujours aussi restreintes. Les musiques et bruitages sont excellents et un petit morceau entraînant précède chaque combat. Les affreux bruits de pas (toc toc) ont été supprimés et laissent place à des sons discrets et réalistes. Dans la cité sous-marine, des « floc, floc » ponctueront vos pas. Non content d'avoir perfectionné l'environnement du jeu, l'équipe de chez SSI nous propose un scénario hors pair qui vous conduira dans des cavernes, une cité sous-marine, des donjons... L'histoire est une succession de quêtes et de sous-quêtes qui vous permettront d'y voir plus clair au fur et à mesure que vous les résoudrez. Un étonnant jeu de rôles, qui s'adresse plus particulièrement aux joueurs confirmés, vu la difficulté des combats.

Thomas Alexandre

16 INTERET



Vos nombreux voyages vous entraîneront notamment sur la mer où vous devrez combattre toutes sortes de monstres aquatiques.



Le choix des personnages est diversifié. Enfin, les héros sont vraiment personnalisés, contrairement à ceux des précédents SSI. Fini la corvée de coloriage, puisqu'il vous suffit de sélectionner vos aventuriers.

16 INTERET — **Un scénario qui tient la route, des combats qui font appel à votre perspicacité et surtout, une amélioration notable du système de jeu font que cette aventure est passionnante. Les inconditionnels seront ravis.**

TYPE — jeu de rôles

PRIX — C

PRISE EN MAIN — 16
Un manuel très complet qui résume les règles d'AD&D. Une très bonne ergonomie et des sauvegardes ultra-rapides.

GRAPHISMES — 16
Enfin du vrai VGA. De très belles images fixes.

ANIMATIONS — 14
Surtout utilisés lors des déplacements en 3D et durant les combats. Elles sont limitées mais cela ne gêne pas l'intérêt du jeu.

MUSIQUE — 15
De belles musiques lors de la présentation, mais aussi au cours de l'aventure (avec une carte son).

BRUITAGES — 15
Comme pour les graphismes, ils ont été enjolivés. Vous y aurez droit lors des déplacements et lors des combats.

JOUABILITE — 15
Clavier ou souris, selon votre choix. Elle a été simplifiée et vous n'aurez plus à appuyer sur "move" toutes les cinq secondes lors des combats.

DIFFICULTE — 14
Vos ennemis sont sans pitié et les combats sanglants. A déconseiller aux impatients. Il vous faudra souvent recommencer un combat avant de l'emporter. A vos sauvegardes.

DUREE DE VIE — 14
Le pays est très vaste et les monstres pullulent, alors autant vous dire que vous n'êtes pas prêt d'en venir à bout.

Editeur : Interplay. ■ Distributeur : Ubi Soft ■ Conception : Brian Fargo. ■ Programmation : Mark Whittlesey, Troy Miles. ■ Graphismes et animation : Scott Bennie, Grant S. Boucher, Ed Greenwood, John Terra, Allen Varney, Charles Weidman III, Cheryl Austin, Keith Austin, Scott Bieser, Todd Camasta, Brian Giberson, David Nelson, Hayato Ochiai, Bruce Schlockbernd, Jacob R. Buchert III, Mark Whittlesey. ■ Musiques et bruitages : Charles Deenan.

A l'occasion du centième anniversaire de la naissance de J.R.R. Tolkien, Interplay nous offre la suite de *The Lord of the Rings*. Cette adaptation sur micro du deuxième tome du *Seigneur des Anneaux* va vous donner l'occasion d'arpenter la célèbre Terre du Milieu et de lutter contre le cruel Saroumane. Hélas, le résultat manque de punch.



Les Ents sont des alliés précieux dont vous apprécierez la force lors des combats.

THE LORD OF THE
THE TWO TOWERS

PC

13 INTERET



Configuration matérielle nécessaire

Machine : *PC* Tandy, 100% compatibles.
Mode : EGA, VGA, Tandy.
Médias : 5 disquettes 3"1/2 (720 Ko).
Carte son : Adlib, Roland, ProAudio Spectrum, Sound Blaster, Tandy.
Contrôle : clavier, souris (recommandée).
Langue : anglais.
Notice : français.
Installation disque dur : 10 minutes, 5,3 Mo occupés.
RAM minimale : 640 Ko pour EGA/VGA et 768 Ko pour Tandy.

Si ***The Two Towers* peut être joué indépendamment du premier volet**, il est malgré tout conseillé d'avoir lu la trilogie de Tolkien pour apprécier pleinement l'aventure. Souvenez-vous... le premier épisode mettait en scène le hobbit Frodon, le sorcier Gandalf et les membres de la communauté de l'Anneau. Après avoir perçu les pouvoirs maléfiques de l'Anneau que lui avait légué son oncle Bilbo, Frodon partit avec ses amis pour la Montagne du Destin, dans le but d'y détruire cet objet maléfique. A l'instar du premier jeu,

Si la plus grande partie des explorations se déroule en extérieur, la partie intérieure est assez vaste. Il vous faudra utiliser un objet bien particulier devant ce chaudron géant.

Frodon et ses amis ou l'Avatar ?

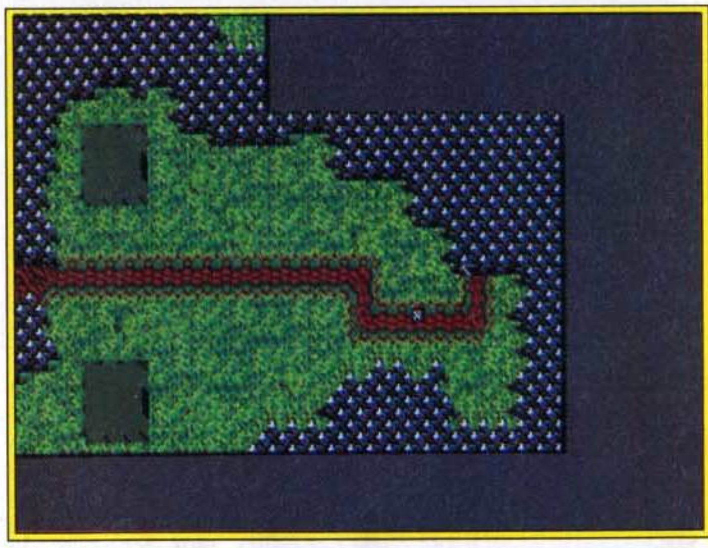
***The Two Towers* reprend les routines de programmation de *The Lord of the Rings*. Contrairement à ce que dit la notice, l'amélioration réelle des programmeurs ne réside que dans la fonction d'automapping. S'il semble enthousiasmant de vivre les aventures des personnages de Tolkien, les puristes peuvent se sentir trahis avec ce jeu. L'univers de Tolkien engage l'imagination des lecteurs et l'adaptation sur micro est irréalisable. Je préfère de loin la série des Ultima. *The Lord of the Rings* et *The Two Towers* restent des Ultima de seconde zone. Les décors sont moins détaillés, les personnages moins beaux et les énigmes trop simples. Vivement *The Serpent's Isle* !**

L'aventure continue...

Le jeu débute alors qu'Aragorn, Legolas et Gimli partent à la recherche de Pippin et de Merry, laissant Frodon et Sam poursuivre leur pélerinage visant à la destruction de l'Anneau. Commencez par diriger Aragorn et ses amis. Montez au nord jusqu'à broche elfe. Là, filez vers l'ouest jusqu'à ce que vous rencontriez Eomer. Explorez le territoire en vous aidant de l'automapping. Echarpez tous les Orques qui viendront vous faire de l'ombre. Repartez vers le nord et entrez dans la forêt pour discuter avec le vieil homme. Parlez lui de Saroumane et vous verrez apparaître votre vieil ami Gandalf. Vous allez maintenant diriger Frodon et Sam dans les Marches Mortes. Pensez à utiliser la capacité « climb » pour traverser les rochers. Je vous laisse découvrir le reste...

cette aventure reste fidèle à l'épopée de Tolkien et est fondée sur une succession de quêtes et de sous-quêtes. Vous allez diriger successivement les trois groupes de héros en vue aérienne tout au long de l'aventure. Vos voyages vous amèneront à côtoyer de nombreux personnages, tels que Gollum, les Riders of Rohan, les Ents, les Huorns... mais votre principal souci sera de lutter contre le sorcier Saroumane et ses alliés orques qui mettent le pays à feu et à sang. Vous dirigez vos héros à la souris ou au clavier en mode plein écran. L'interface icônes n'apparaît en surimpression que lorsque vous y faites appel. Elle permet de combattre, discuter, jeter des sorts, prendre, utiliser... et propose une nouveauté intéressante : l'automapping. Désormais, vous saurez toujours où se trouvent vos héros, ce qui vous évitera de tourner en rond trop longtemps. Les graphismes en VGA 256 couleurs n'ont subi aucune grande amélioration par rapport à *The Lord of the Rings*. Il est dommage que les décors n'aient pas été plus variés et détaillés, car les explorations deviennent rapidement monotones.

RINGS, VOL II



Cette option d'automapping qui n'existait pas dans le premier volet dévoile, au fur et à mesure, des lieux que vous avez visités. Ici l'entrée du domaine de Saroumane.

Les seules animations sont les déplacements des personnages et les actions lors des combats. Si les musiques sont vraiment superbes, les bruitages laissent à désirer. Chaque personnage de rencontre, s'il ne tente pas de vous pourfendre, a son importance dans le scénario. La phase de discussion, très importante, est similaire à celle des Ultima et vous demande d'entrer des mots au clavier. Il vous arrivera fréquemment d'en découdre avec des Orques en fureur ou autres monstres. Les combats se déroulent par tours comme dans tout jeu de rôles. Tout en progressant dans le scénario, vous ramasserez des objets, armures et armes plus meurtrières. La magie est très importante car son utilisation est souvent incontournable. Divers sorts vous sont proposés et le « help help » vous fournira du renfort sur le champs. La notice vous éclaircira sur l'univers de la Terre du Milieu. Elle contient des cartes du pays ainsi que des paragraphes auxquels le jeu fait référence, comme dans les SSI. Le jeu n'est en fait basé que sur les explorations, les conversations, les combats et les énigmes mais sans une réelle difficulté. Je conseillerais l'achat de *The Two Towers* à ceux qui ont apprécié le premier épisode. Dans le même style, il est bien loin d'avoir le piment d'un Origin.

Thomas Alexandre

13 INTERET S'il est méritoire d'avoir adapté l'œuvre de Tolkien sur nos *PC*, *The Two Towers* n'est pas une franche réussite. Il pourra plaire aux néophytes mais cependant décevra les joueurs avertis. Un scénario hors pair, puisque issu de l'esprit du Maître Tolkien, mais une réalisation tristounette.

TYPE — Jeu de rôles

PRIX — D

PRISE EN MAIN — 17
Enfin une notice en français ! Petit lexique du *Seigneur des Anneaux*. L'option de transfert des personnages est bienvenue.

GRAPHISMES — 13
Si les décors sont beaux, la palette de couleurs est restreinte. Les personnages restent potables.

ANIMATION — 13
Elles ne visent que les déplacements et les combats. Pour le reste, ce ne sont que des images fixes. Les héros ont un petit côté pantin mais les scrollings des décors sont fluides.

JOUABILITE — 14
Une gestion souris simple mais efficace. Un petit bug vous empêchera d'équiper ou d'utiliser des objets lorsque vous visiterez les souterrains avec Sylvebarbe. Six sauvegardes sont possibles.

MUSIQUE — 15
Des mélodies bien appropriées tout au long de l'aventure. Même si elles se répètent, elles ne lassent pas.

BRUITAGES — 08
Décevants! Quelques rares bruitages qui choquent au vu de la qualité des musiques.

DIFFICULTE — Confirmé/Expert
Il n'y a pas de difficulté puisque vous ne risquez d'être bloqué. Vous ne passez d'un groupe d'aventuriers à un autre qu'après l'action accomplie voulue et pouvez revenir en arrière.

DUREE DE VIE — 14
Venir à bout de Saroumane vous demandera plusieurs dizaines d'heures, mais cela vient plutôt de l'immensité du territoire que de la difficulté de l'aventure.

Editeur : UBI Soft ■ *Chef de projet : Franck Jeannin* ■ *Scénariste : Hervé Lange* ■ *Graphismes : Mohand Zennadi, Olivier Cordoleani* ■ *Musiques : Olivier Robin*



Configuration

Machine : *Amiga* 500, 500+, 1000, 2000, 2500, 3000, 600
Médias : 5 disquettes 3" 1/2
contrôles : souris, joystick
Deuxième lecteur de disquette conseillé
Installation sur disque dur impossible

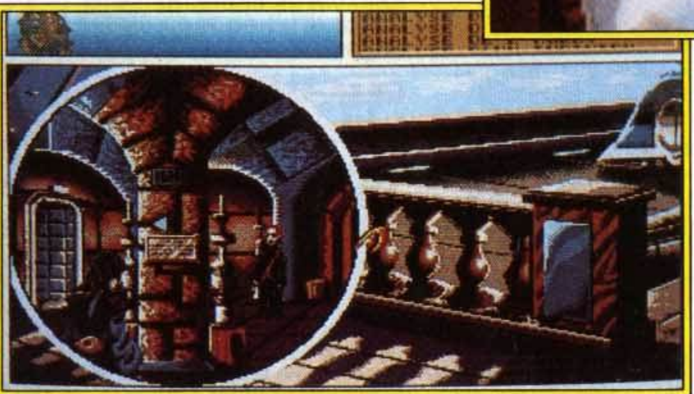


Avec *BOB*, votre ordinateur intégré, il est possible d'élaborer des programmes qui vous simplifieront la vie.

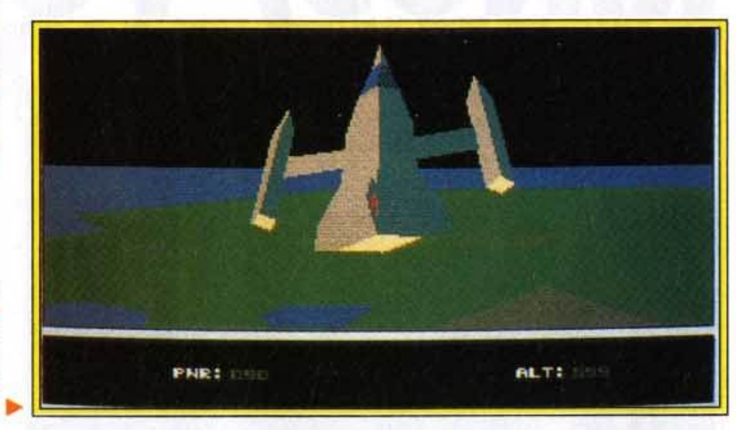
16 INTERET

AMIGA

BAT II



Le système de fenêtres de jeux à la manière des BD est à la fois maniable et original.



Les simulateurs de vol (quatre au total) ne sont pas en reste dans *BAT II*. Bien qu'un peu simples, ils restent dignes d'intérêt.

Bat II **est enfin disponible sur *Amiga* et *PC* et il risque fort de rencontrer le même succès que *BAT*. Ce second volet des aventures du Bureau des Affaires Temporelles est un jeu d'aventure grandiose qui satisfera les plus exigeants. Courses de voitures, simulateurs de vol, combats et transactions, on a rarement vu un jeu disposer d'autant d'atouts.**

Laché dans la ville...

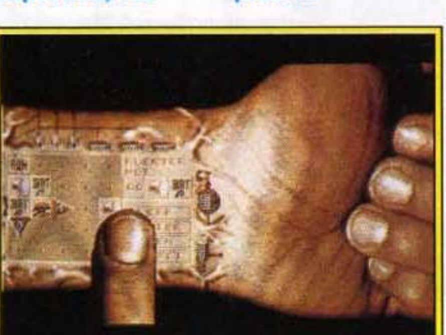
Vous voilà arrivé en plein cœur de la ville de Roma II, une métropole de la planète Shedishan. Rendez-vous à l'hôtel dénommé « le manoir de Mantoue ». A la réception, prenez la clé de votre chambre et empruntez l'ascenseur. Vous trouverez dans une chambre votre contact, Sylvia Hadford. Celle-ci vous dira d'aller à la tour Minerva au Centre Automatique d'Information, dont elle vous donne le passe. Chose importante, elle vous donne aussi une carte de crédit. Refaites un tour dans le secteur touristique, achetez un recordeur vocal et un disque d'enregistrement au magasin d'électroménager et faites quelques provisions. Pour plus de sûreté, programmez BOB avec les deux programmes fournis comme exemple dans la notice, ils suffiront pour le début du jeu. Maintenant, il est temps de vous rendre à l'astroport. Prenez la via express (300 crédits) et trouvez un terminal à partir duquel vous pourrez louer un taxi volant. Contre quelques crédits, celui-ci vous emmènera à la tour Minerva où vous glanerez tous les éléments nécessaires à la suite de votre enquête.

Bureau des Affaires Temporelles. Cette fois-ci, il a décidé de vous envoyer sur Shedishan. Votre mission : retirer à la toute puissante société Koshan le monopole de l'échiatone 21, matériau trop précieux pour être détenu par des personnes sans scrupules. **Le Dynorama : quand la BD s'anime.** L'environnement graphique de Bat II est novateur: vous vous déplacez dans des fenêtres disposées à la manière d'une bande dessinée. Il est possible d'élargir ces « cases » grâce à un scrolling et d'agir sur certains éléments à l'aide d'un curseur dynamique qui se transforme en icône approprié à la situation. Lorsqu'on pénètre dans une fenêtre, celle-ci s'anime et prend vie. Ainsi, l'enchaînement des lieux coule de source. **Aventure multiple et Biogame :** chacun fait ce qui lui plaît ! C'est le principal atout de *Bat II*. Le scénario n'est pas linéaire et, mis à part

Le PC dans ses œuvres

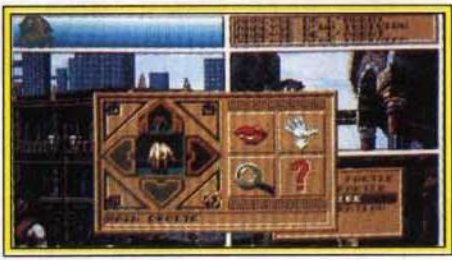
La version qui nous a été présentée était quasi terminée. L'équipe de Computer's Dream a su tirer parti des forces du *PC*. Les graphismes en VGA 256 couleurs sont superbes, les musiques (carte sonore MV 16) et les bruitages sont du meilleur effet. Grâce à la place mémoire (le jeu prendra 12 Mega), la version *PC* bénéficie d'avantages conséquents : plus de personnages passent à l'écran, de nombreuses scènes intermédiaires ont été ajoutées. Il y a plus de dessins (environ 250), plus de 500 animations (100 de plus que sur *ST*, 90 de plus que sur *Amiga*) et les simulateurs de vol sont en 256 couleurs et tournent à une vitesse raisonnable. *Bat II* sur *PC* devrait faire un malheur.

Les graphismes en VGA 256 couleurs sont superbes. Regardez le nombre de personnages présents à l'écran.



La version *PC* dispose de quelques scènes en gros plan du plus bel effet !

quelques passages obligatoires, il existe plus d'un moyen de parvenir à ses fins. De plus, vous pouvez rencontrer dans la ville pas moins de 200 personnages « intelligents » qui vivent leur propre vie (biogame). Il est possible de les interroger, d'en enrôler certains, de leur acheter leur équipement, etc. Tout est fait dans *Bat II* pour que vous ne soyez pas bloqué ou contraint de « subir » l'histoire. Il est même possible d'envoyer ses coéquipiers, indépendamment, sur des missions spécifiques. Pour les transports, l'équipe de Computer's Dreams n'a pas hésité à inclure des véritables simulateurs 3D (quatre au total) et une course de voiture. Voilà un luxe que peu de jeu d'aventure connaissent. **BOB : deuxième génération.** Déjà présent dans le premier volet, cet ordinateur implanté dans le bras du joueur est une merveille. Il est possible de le programmer (avec des organigrammes). Cela permet au joueur de personnaliser son aventure en lançant quelques routines pour gérer l'état de santé, analyser l'environnement, traduire les discussions et bon nombre d'autres fonctions.



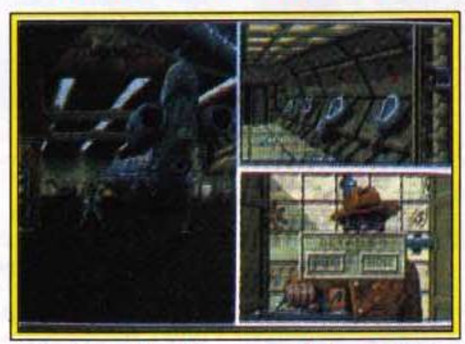
La gestion des objets est hiérarchique, cela permet de contrôler d'un simple coup d'oeil l'emplacement de votre équipement.

Bat II est un logiciel maniable et diversifié. Mis à part certaines répétitions dans les discussions, l'interface d'utilisation est pratique. Les phases de vols en 3D sont plutôt lentes, les courses de voitures, elles, sont bien animées. Ce qui fait la force de *Bat II*, c'est une grande liberté d'action et un environnement graphique original.

Marc Menier

BAT II face à son ancêtre

Il y a quelques innovations par rapport au premier *BAT* (testé dans le *Tilt* n°74, page 112). Tout d'abord, l'univers de *BAT II* est cinq fois plus grand que celui de son prédécesseur. Maintenant, il est possible de faire défiler les fenêtres pour découvrir de nouvelles possibilités. Le dynorama est doté d'un nouveau système d'ambiance sonore (le premier épisode était lui parfois un peu silencieux). Il y a plus de simulateurs de vol et leur rôle est plus important que dans *BAT*. Les combats temps réel sont bien plus importants. Enfin, l'interface de discussion est améliorée avec un système de mot clé. Voilà une suite digne de ce nom.



Bat II améliore le système de jeu de *Bat*.

16 INTERET

Avec une grande liberté de jeu, *Bat II* ne risque pas de vous lasser. Entre les courses de voitures, les combats et les simulateurs de vol, on ne sait plus où donner de la tête. On est bien loin de certaines aventures "rigides" où il faut coller pas à pas au scénario.

TYPE — aventure animée

PRIX — C

PRISE EN MAIN — **16**
La documentation explique clairement chaque partie du jeu, pourtant certaines sont loin d'être évidentes.

GRAPHISMES — **15**
Un style BD inhabituel qui nous change agréablement des nombreuses productions « à la SIERRA ».

ANIMATION — **16**
Une multitude de petites animations donnent une vie propre à la ville de Roma II. Les simulateurs de vol en 3D vectorielle sont un peu lents, la phase de combat est rapide.

JOUABILITE — **15**
Le système de curseur de sélection est efficace. Le système de discussion permet d'approfondir rapidement et facilement un thème.

MUSIQUE — **14**
Les mélodies varient en fonction des lieux (bars, discos...). Le volume des musiques respecte les notions de distance.

BRUITAGES — **16**
De nombreux bruitages qui confèrent à *Bat II* une atmosphère réaliste.

Editeur : Microprose ■ Distributeur : Microprose ■ Conception : Arnold Henrick ■ Programmation : Jim Synoski et Doug Whatley ■ DIrection artistique : Michael Haire



Matériel nécessaire

Matériel Nécessaire : 386dx 25MHZ, 20 Mo d'espace disque disponible, 2 Mo de RAM Toutes cartes sonores, souris et joysticks reconnus.

18 INTERET

PC

L'un des points forts de Darklands est la gestion du temps réel. Les heures sont symbolisées par les prières de l'époque.

DARKLANDS

Enfin un peu d'air nouveau dans le jeu de rôles. *Darklands* vous propose de visiter l'Allemagne médiévale, peuplée de Trolls, de Nains, de saints et de magie. Votre groupe d'aventuriers ne cherchent ni l'or ni le pouvoir. Son seul but est la gloire ! La béta que nous avons testée était encore un peu buggée, mais le jeu n'en est pas moins excellent.

Quand Origin ou SSI annonce un jeu de rôles, on sait en général à quoi s'attendre. Mais quand le spécialiste de la simulation, Microprose, se lance sur ce créneau, on peut rester perplexe. *Darklands* est un jeu étonnant. Il reprend la grande force d'autres jeux de cette société, comme *Civilisation* ou *Railroad Tyccoon*, la possibilité de recommancer indéfiniment le jeu. A chaque nouvelle partie, les aventures sont redistribuées, et le but final du jeu, qui est d'obtenir un score en « gloire », s'y prête particulièrement bien.
La création des personnages n'est pas sans rappeler celle des *Megatraveller* (eux aussi de Microprose). Vous choisissez un milieu social, répartissez des points, puis choisissez des classes successives, chacune prenant cinq ans. Evidemment, à partir de 40 ans, vos caractéristiques baissent, ce qui limite les possibilités d'évolution avant le jeu. Les caractéristiques sont limitées à environ 40, et ne peuvent pas évoluer (sauf à la baisse) pendant le jeu. Les compétences (utilisation de telle ou telle arme, magie, connaissance des saints, etc.), elles, sont limitées à 99, et monteront pendant l'aventure au fur et à mesure que vous les utiliserez. L'étendue du jeu est importante. Les villes vous permettront de glaner des informations, de refaire vos forces, d'étudier auprès des prêtres. Les rencontres sont parfois désagréables, mais les brigands ne sont guère dangereux, et c'est une bonne façon de gagner un

Saints et alchimie

Contrairement aux jeux inspirés de AD&D, *Darklands* propose un système de magie originale. Les prêtres n'ont aucun sorts. Ils peuvent en revanche faire appel aux saints qu'ils connaissent, pout peu qu'ils aient suffisamment de vertu et de « points de prière ». Les avantages conférés, comme une augmentation d'une caractéristique, ne durent que 24 heures. Les mages, ou plutôt les alchimistes, préparent des potions qui peuvent soigner, faire des dommages, modifier une personne ou un objet... Ils ont besoin pour cela de la formule (ils peuvent ensuite tenter de la modifier) et des ingrédients, dont certains sont fort rares et très onéreux... Bien entendu, il n'y a pas de réelle classe, et un guerrier peut créer une potion, un alchimiste invoquer un saint, etc.



Outre les armes et armures équipées, la feuille de personnage permet d'accéder instantanément aux informations concernant celui-ci, ainsi qu'aux écrans de prière et d'alchimie.

Darklands, la série des « *Pool of darkness* » et *Legend*



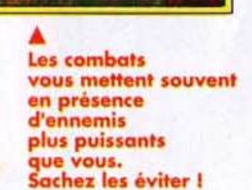
Malgré quelques points communs, Darklands est très différent des jeux SSI.

Legend se rapproche de Darklands. Temps réel et système de magie sont similaires.

La seule similitude entre *Darklands* et les jeux SSI est la représentation pendant les combats. Et encore, dans *Darklands* vous donnez des ordres puis mettez le jeu en « temps réel », alors que les SSI se déroulent tour par tour. *Legend*, qui lui aussi associe une « vue en carte » avec des passages en 3D isométrique, est sans doute le plus proche. Il est lui aussi en temps réel, et la gestion automatique des personnages est beaucoup plus poussée. L'histoire et le contexte, en revanche, sont très en deçà du jeu de Microprose.

peu d'or et d'expérience. Les extérieurs sont nettement moins bien fréquentés. Si vous rencontrerez caravanes, ermites ou bandes de lépreux, vous y trouverez aussi de nombreux monstres, comme ces meutes de loups particulièrement fréquentes l'hiver. Car le temps s'écoule à un rythme accéléré, et vous voyez passer les heures, les jours, les saisons... Bien entendu, les décors changent eux aussi. L'été les champs prennent une belle couleur dorée, en hiver la neige recouvre les plaines... Tout le jeu est en temps réel, mais il est possible à tout moment d'interrompre l'écoulement du temps, par exemple pour donner un ordre. *Darklands* est un jeu complexe et prenant, sans doute l'un des meilleurs jeux de rôles actuels.

Jean-Loup Jovanovic



▲ Les combats vous mettent souvent en présence d'ennemis plus puissants que vous. Sachez les éviter !



Extérieurs, donjons , châteaux forts et villes médiévales : vos personnages devront combattre dans ces différents lieux.

De très, très nombreux écrans intermédiaires vous mettent dans l'ambiance, et vous permettent de tout gérer. ▼



18 INTERET

Bon, passée l'irritation due aux bugs, il faut bien reconnaître que Microprose a réussi le tour de force de renouveler le genre. *Darklands* est un SUPERBE jeu de rôles, à ne manquer sous aucun prétexte.

TYPE — jeu de rôles

PRIX — NC

PRISE EN MAIN — **13**
Si l'ergonomie est soignée, le jeu n'en est pas moins assez délicat d'accès. Les possibilités sont très étendues, et surtout les principes du jeu ne nous sont pas habituels...

GRAPHISMES — **15**
Les images fixes, superbes, sont très nombreuses. Les extérieurs et les donjons sont un peu moins lisibles. Mais c'est très réussi.

ANIMATION — **14**
C'est plus rapide que *Ultima 7*, mais c'est aussi moins beau. Cela dit, si l'un de vos personnages utilise par exemple un fléau, vous verrez la chaîne se balancer au rythme de ses pas.

MUSIQUE — **16**
Plusieurs thèmes musicaux typiquement médiévaux accompagnent l'action.

BRUITAGES — **13**
Les « clings » et les « clangs » sont bien rendus, mais on aurait aimé plus de bruitages d'ambiance.

MANIABILITE — **13**
Si dans l'ensemble les réactions sont instantanées, il y a de temps en temps des situations désagréables.

DIFFICULTE — expérimenté
L'intelligence et la cohérence de l'univers où évoluent vos héros sont telles, que je conseillerai plutôt ce jeu aux habitués du jeu de rôles (sur table de préférence).

DUREE DE VIE — **19**
Non seulement le jeu semble d'une durée de vie plus que conséquente, mais il est possible de le recommencer sans ennuis de nombreuses fois. Du grand art !

SOLUTION INDY 4

The Fate of Atlantis

1ere partie

Nous sommes sans nouvelle du Pr Henry Jones Jr, qui semblait être parti à la recherche de l'Atlantide. Voici le début des notes retrouvées dans son carnet de voyage. Découverte du siècle ? Seul le retour de l' explorateur lèvera le voile !





J'ai retrouvé l'idôle, elle ne ressemble à rien de connu. En fait, je n'ai pas vraiment eu le temps de la regarder, ce cher « Mr Smith » a réussi à me la voler. J'ai trouvé une coupure de presse où mon nom et celui de Sophia Hapgood sont entourés.



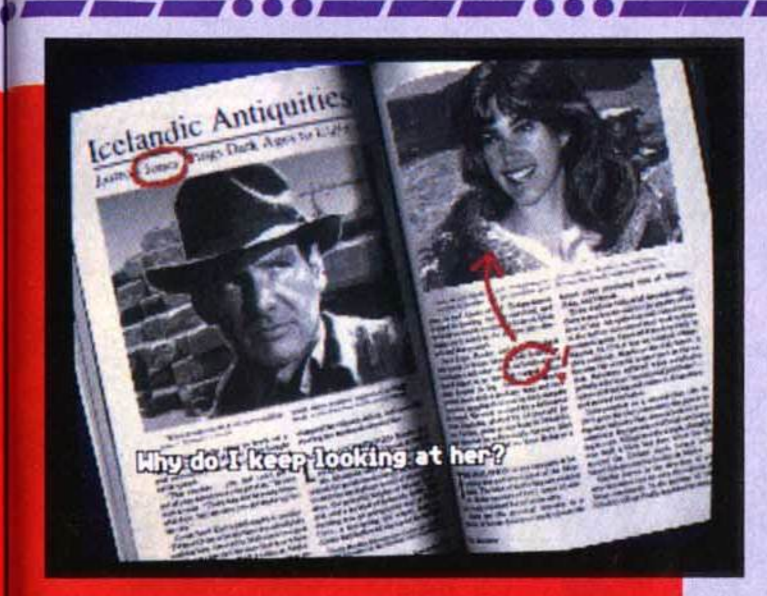
Approcher Sophia n'a pas été de tout repos. Il m'a fallu « emprunter » le journal du jour, pour le machiniste fana de sport, et interrompre la conférence. Je dois



Nous sommes partis dans le grand Nord, en Islande. Deux nouvelles pistes s'ouvrent à nous, sous des climats plus ensoleillés.

Pauvre homme. Mourir de froid, après avoir passé sa vie à explorer les étendues glacées. j'en ai froid dans le dos. Heureusement, il avait dégagé le serpent avant. Enfin un objet à échanger contre plus informations.

Ca y est, j'ai le livre. Ce n'était pourtant pas compliqué, il était à l'université. Un peu de bricolage a quand même été nécessaire pour le récupérer...



avouer, l'avoir trouvé très intéressante. J'ai toujours pensé qu'elle aurait fait un excellent archéologue. De toutes façons, elle m'aidera dans mes recherches.



J'ai dû faire un sale coup à Sophia . Mais elle ne voulait pas aider ce pauvre homme, et on avait vraiment besoin de ce couteau.

j' ai bien cru que sophia et moi allions y rester pour toujours...



Les fouilles étaient abandonnées, mais les Allemands ont laissé passer plusieurs choses importantes. J'ai enfin trouvé le deuxième disque. Nous pouvons maintenant partir pour la Crète.

J'ai réussi à ouvrir le passage vers les souterrains, mais j'ai bien cru que Sophia et moi allions y rester pour toujours... C'est à la salle de la maquette que les choses ont commencé à se gâter. Klaus a capturé Sophia, et l'a entraîné sur son sous-marin, avec les trois disques. Nous étions si proches de la solution ! J'ai quand même réussi à grimper dans le sous-marin. Et, avec l'aide de Sophia (qui est décidément une sacrée baratineuse), j'ai pu récupérer les trois disques. Nous arrivons près de l'Atlantide. J'ai pris les commandes du sous-marin, et je le fait entrer dans ce qui semble être une poche d'air...



Etrange rencontre ! Mais ce rongeur m'a permis de me débarrasser du serpent... Et cet « archéologue » ! Un véritable marchant de souk ! Heureusement, le perroquet était là. Mais le deuxième disque nous a filé sous le nez...



Sophia s'est faite capturée. Une véritable manie chez elle. Elle est enfermée quelque part dans le premier cercle, et je vais (encore !) devoir aller la libérer... Quelle peste !

JLJ

SOLUTIONS COMPLETES



Edito

Amis du Message in the Bottle, bonjour et bonne fin de vacances ! Foi de Tiltus, les amateurs de jeu de rôles ont vraiment de la chance. En plus de la carte légendée d'*Ultima VII*, un travail signé El Ultimo, vous trouverez dans le « vrac » de nouvelles indications concernant *Might and Magic III*, et même un guide assez complet pour tous les Avatars d'*Underworld*. Vous constaterez aussi que, dans les treize pages qui suivent, de nombreux lecteurs nous ont offert quelques solutions complètes : perdu dans *Bat 2*, bloqué dans *Another World*, ou épuisé dans *Heart of China* ? Reprenez courage, le Message est vivant, bien vivant !
Olivier Hautefeuille

90 60 30 0 30 60 90

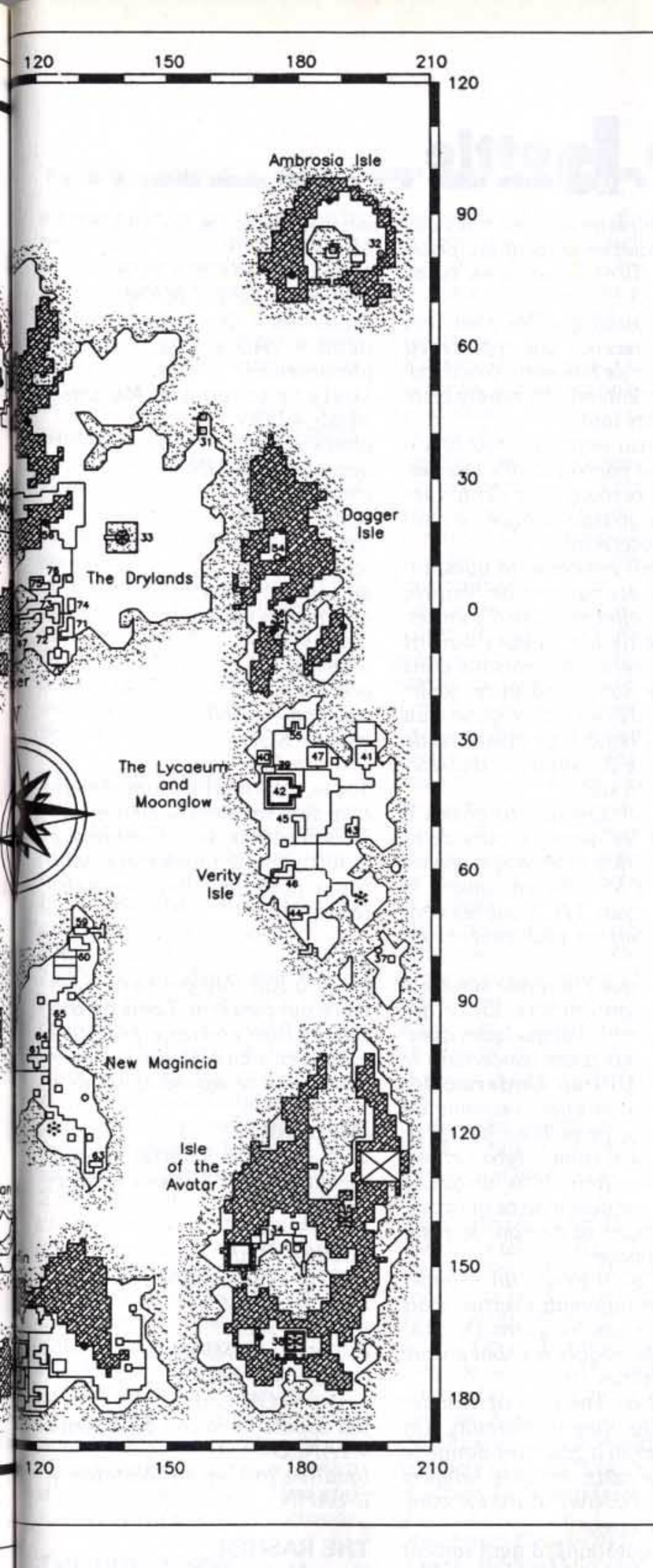
Empath Abbey
Minoc
Lost River
The Deep Forest
Serpent's Spine
Bog of Desolation
Britain
Lock Lake
Cove
Britannia Sea
Skara Brae
Fens of the Dead
Paw
Trinsic
Buccaneers Den
Valorian Islands
The Great Sea
Jehlom
Serpents Hold
Cap of Heroes
The Isles of Deeds

90 60 30 0 30 60 90

ULTIMA VII

Avis aux amateurs d'*Ultima VII*... Voici la carte tant attendue ! Merci à El Ultimo pour cette aide fabuleuse.

1 -> 88S/8E : Fellowship Theatre
2 -> 49S/43W : Ferry
3 -> 36N/38W : Traine (BRADMAN)
4 -> 46N/38W : Trainer (PENNI)
5 -> 52N/44W : Iolo's House
6 -> 50N/52W : Hut(TSERAMEM)
7 -> 24S/24E : Farm (Mack)
8 -> 16S/22E : Craft
9 -> 24S/51E : Shrine of Compassion (Gold Ring)
10 -> 8N/51W : Selwyn's Tower
11 -> 8N/30W : Magic Carpet
12 -> 141S/9W : Shrine of Honor ((RIKY)
13 -> 162S/7E : Pirates Hut
14 -> 158S/44W : Shrine ?
15 -> 43N/47W : Woodcutter (BEN)



Shrine
Moongate
Cemetery
Cave
Diverse
Swamp
Mountain
Sea/Lake

6 -> 109S/27W : Hut (Key)
7 -> 85N/11W : Hut (Lut, Spiers)
8 -> 101N/20W : Shrine ?
9 -> 80N/8E : Pirates Camp
0 -> 74N/12E : Altar (Mag. Legins)
1 -> 69N/4E : Weapons
2 -> 84N/18W : Camp (Mag. Gorget)
3 -> 92N/48W : Box (Ring, Dagger)
4 -> 97N/44W : Bag (Sleeping Powder)

25 -> 54N/39W : House (Horse SMITH)
26 -> 56N/32W : Shrine ?
27 -> 46N/12W : Wisp's House (Cristal Ball, Books)
28 -> 48N/7E : Camp (Mag. Armor)
29 -> 35N/25W : House
30 -> 62N/29W : Camp (Lightning Wand)
31 -> 44N/159E : Pirates Camp (Thread, Cloth, Mag. Wand)
32 -> 82N/199E : Pirates Camp
33 -> 17N/139E : Shrine ?

34 -> 142S/173E : Pirates Den (Mag. Armor, Mag. Sword)
35 -> 60N/190E : Shrine ?
36 -> 18N/169S : Shrine (Bell)
37 -> 78S/198S : Pirates Camp
38 -> 167S/179E : Shrine of the Codex
39 -> Moonglow : Tailor (CARLYN)
40 -> Moonglow : Scholar
41 -> Moonglow : Observatory / Orrery (BRION)
42 -> Moonglow : Lycaeum (PHEARCY, MARIAH, JILLIAN)
43 -> Moonglow : Inn (ADDOM)
44 -> Moonglow : Trainer ()
45 -> Moonglow : Healer ()
46 -> Moonglow : Farm (TOLEMAC)
47 -> Moonglow : Fellowship (RANKIN)
48 -> Empath Abbey : Magic (NICODEMUS)
49 -> 30N/40W : Man masqued (?)
50 -> 48N/74W : Magic Bow
51 -> 169S/28E : Pirates Treasure (Gold, Glass Swords, Rings, Mag Boots)
52 -> 126S/73W : Pirates Treasure (Mag. Helm)
53 -> 145S/75W : Pirates Treasure (Triple Crossbow)
54 -> 12N/175E : Cyclop (ISKANDER)
55 -> Moonglow : Mage (PENUMBRA)
56 -> 21N/121E : Brit. Min. Co. Vesper (Blackrock, CADOR, MARA, LAP-LEM)
57 -> Serpent's Hold : Trainer / Iolo's South (MENION, SIR JORDAN)
58 -> Serpent's Hold : DENTON, PENDORAN, Lady TORY... Mag. Weapons, Armors.
59 -> N. Magincia : Shipwright (RUSSEL)
60 -> N. Magincia : Workshop (ALAGNER)
61 -> N. Magincia : Town Hall (Magenta)
62 -> N. Magincia : The Modest Damsel Inn (BORIS, ROBIN...)
63 -> N. Magincia : Greenhouse (SAM)
64 -> N. Magincia : Old House (HENRY)
65 -> N. Magincia : Old Hut (CONSTANCE)
66 -> Vesper W. : Inn (ANSI , KART, ANMANIVAS, FORA NAMO)

67 -> Vesper W. : House (FORLEM)
68 -> Vesper W. : Mage (WISSUR : Speels, Reagents, Potions)
69 -> Vesper W. : Provisions (AURVIDLEM)
70 -> Vesper E. : The Gilder Lizard (YONGI)
71 -> Vesper E. : Trainer (ZAKSAM)
72 -> Vesper E. : House (BLORN)
73 -> Vesper E. : Town Hall (LIANA, AUSTON)
74 -> Vesper E. : Provisions (ELDROTH)
75 -> Vesper E. : Britannian Mining Compagny Vesper.
76 -> Vesper E. : House (DVELLA, CATHERINE)
77 -> Minoc : Britannian Mining Compagny Minoc (GREGOR)
78 -> Minoc : Gypsies (JERGI, MARGARETA, SASHA)
79 -> Minoc : Sawmill (WILLIAM)
80 -> Minoc : The Checquered Cork (BURNSIDE, KAKHER, RUTHERFORD)
81 -> Minoc : Blacksmith (ZORN)
82 -> Minoc : Shipwrith (OWEN)
83 -> Minoc : Fellowship Hall (ELYNOR)
84 -> Minoc : Town Hall (BURNSIDE)
85 -> Minoc : Trainer (KARENNA)
86 -> Minoc : Trainer (JULIA)
87 -> Minoc : Artist's Guild (GLADSOME, XANTHIA, SEARA)
88 -> Minoc : Hut ()
89 -> Empath Abbey : Monks (KREG, AIMI, TAYLOR)
90 -> Empath Abbey : Hight Court of Britain (JEFF, GORTH, DAREK, GHARL)
91 -> Empath Abbey : Scholar (PERRIN)
92 -> Empath Abbey : Undertaker (TIERY)
93 -> Empath Abbey : Healer (REYNA)
94 -> 57N/54W : Bee's Cave (Honey)
95 -> 58N/8E : Emp's Nest (TRELLEK, SARALEK, TAVENOR)
96 -> 61N/11E : Emp's nest (SALAMON)
97 -> Skara Brae : Keg O'Spirits (MARKHAN, QUENTON)
98 -> Skara Brae : Healer (MORDRA)
99 -> Skara Brae : Apothecary (CAINE)
100 -> Skara Brae : Town Hall ()
101 -> Skara Brae : Blacksmith (TRENT)
102 -> Skara Brae : Horance's Tower (Liche)
Bonne chance !

GIGI
Pour PC-Patrice qui se bat dans **Another World***, quand tu te réveilles dans la prison, balance ta cage de droite à gauche jusqu'à ce qu'elle tombe et écrase le gardien. Ensuite ramasse l'arme de ce dernier et suis ton compagnon. Tu pourras ainsi tuer le gardien suivant.*
Pour tous les fanas de **Wing Commander 2***, voici le moyen le plus sûr pour effectuer toutes les missions. Tapez, en respectant les majuscules : Xc2 Origin sN mx. N est le numéro de série, de 1 à 12, et x est le numéro de la mission.*
Bonne chance.

TILTUS
Pour Irisia qui se bat dans **Monkey Island***, tu obtiendras le crâne en te faisant capturer par les cannibales. Pour toi et tous ceux qui bloquent à cette partie du jeu, voilà un rapide résumé de ce qu'il faut faire une fois sur l'Ile aux Singes.*
Relevez-vous sur la plage et ramassez les bananes. A partir de ce moment, ramassez tous les parchemins que vous trouverez. Marchez vers l'ouest de l'île jusqu'à trouver la forteresse. Ramassez la corde et les lunettes. Poussez le canon et ramassez la poudre et le boulet. Allez à l'affluent de la rivière pour ramasser le « roc insolite » qui est sur le parchemin et utilisez la poudre sur le barrage de pierre. Utilisez le roc avec le boulet de canon pour éclater le barrage. Allez ensuite à la marre et ramassez la corde. Retournez à l'affluent et montez les escaliers. Poussez la statue deux fois, montez encore et poussez le rocher qui est tout au bord. Cela va faire tomber deux bananes sur la plage. Il faut aller les chercher tout de suite. Allez maintenant aux crevasses et descendez chercher les rames à l'aide des deux cordes. Allez sur la plage la plus proche et utilisez les rames avec la chaloupe. En bateau, montez d'un écran et contournez la presqu'île. Montez encore d'un écran et allez accoster sur la plage supérieure de l'île. Entrez dans la jungle et rejoignez le village cannibale. Rendez-vous dans la hutte la plus à gauche et prenez les bananes. En sortant du village, vous vous ferez bien sûr capturer par les indigènes. Mais c'est ainsi que l'on obtient le crâne. Pour vous libérer, tirez sur la planche détachée. Ensuite, sachez seulement que vous devez retourner dans la première partie de l'île afin de trouver le singe et de lui donner les cinq bananes que vous avez déjà récoltées. Bon courage. Je vous rappelle que la solution complète est parue dans Tilt 94, page 110.

ANONYME 1
Dans **Ishar** *sur Atari ST, pour obtenir une expérience élevée et une meilleur survie, éditez un fichier de sauvegarde et remplacez tous les octets de la ligne 1C0 à la ligne 1F0 par 0F 0F 0F...*
Sachez aussi que les compagnons les plus utiles sont les prêtres, les magiciens et les clercs. Tchao.

HOLY SHADOW
Pour Fabrice, au sujet de QFG2 : **Trial by Fire***, je vais te révéler quelques-uns des mystères que recèle cette fabuleuse quête.*
Comme tu l'as deviné, il existe une créature dans le désert, dont il faudra trouver la cage (caged beast). Celle-ci apparaît dès le onzième jour, cinq écrans vers l'ouest et trois au sud à partir de la vue générale de la ville. Vois ce qu'il en retourne et reviens ensuite chez Harik. Questionnes-le alors sur la « dispel potion ».
En ce qui concerne le Griffin, ignores-le, sauf si tu recherches le combat... Tu peux cependant lui subtiliser une plume, soit en soulevant une pierre, soit en parvenant jusqu'à son nid.
En ce qui concerne l'épreuve du feu (WIT), je suis sûr qu'un grand magicien comme toi l'a déjà résolu. Il suffit en effet d'ouvrir la porte, de calmer les flammes et de refermer la porte (cast fletch sur la porte). Enfin, il faut la pousser pour qu'elle te serve de pont (cast bolt sur la porte). Tu obtiendras ainsi le sort puissant de Reversal.
Le temps du combat contre les éléments approche... Le feu sera aisément leurré par un peu d'encens versé dans l'allée (ne prends pas plus d'un pot de cet encens). Il faut ensuite emprisonner le feu dans une lampe qui est posée à terre, après l'avoir affaibli par un jet d'eau.
En ce qui concerne l'air, il faut l'affaiblir avec un peu de « dirt » puis l'emprisonner dans le soufflet de l'armurerie (bet with Issur, ou volez-le pendant la nuit).
Afin de détruire la Terre et si tu es un voleur, tu n'auras besoin que de la « powder of burning ». Sinon, ton sort de flamme « dart » suffit amplement. Une fois l'élément réduit en un petit tas, place-le vite dans le sac que tu as acheté.
Saches aussi que les guerriers peuvent recevoir une épée de feu de la part de Rakeesh. Mais il faudra bien entendu lui rendre cette arme plus tard.
Pour l'eau enfin, un tourbillon provoqué par ton souffle (use bellows) te permettra de l'enfermer dans la gourde déposée au sol (drop waterskin).
En ce qui concerne ta question au sujet des maisons de Shapeir, il est en effet possible d'y entrer. Mais seuls les voleurs auront accès à certaines maisons dans la ruelle Rami Tarik et ce, seulement s'ils ont fait « signe » au Money Changer. Le mieux est de s'y rendre à minuit, et discrètement bien sûr...
Mais voici déjà que tu passes à Shapeir les derniers jours de ta visite. Tu dois maintenant gagner Raseir la Maudite en suivant la caravane (day 17). N'oublies rien, tu ne pourras plus revenir en arrière.
J'espère que j'ai rendu service à bien des aventuriers. En ce qui me concerne, j'ai quelques questions à vous poser concernant le superbe **Ultima Underworld***. Pour moi en effet, l'énigme de Garamon pose bien des problèmes. J'ai vaincu Tyball et ressuscité son frère. Mais lorsque ce dernier me demande ce qui pourrait chasser le démon, je reste sans réponse...*
Je sais qu'il existe un rapport entre les différentes vertus, mais cela ne m'avance guère. De plus, deux des reliques me sont encore inaccessibles.
Il s'agit de The Cup of Wonder et de The Ring of Humility. Un chevalier m'a pourtant donné le code de cette dernière reliques (NW-SE-NE-SW). Aurais-je commis une erreur ?
Autres questions, à quoi servent les trois clefs « courage », « truth » et « love » ? Où faut-il jouer de la flûte (3-5-4-2-3-7-8-7-5) ?
Une intuition m'a poussé à cacher mes reliques dans la tombe de Caribus, derrière une porte dans les catacombes, en face de la tombe de Garamon. Fallait-il agir ainsi ?
Je vais en échange de toutes ces questions vous révéler quelques sorts que j'ai découvert dans ma quête :
walk water = YLEM + POR
curse = AN + SANCT
destroy undead = AN + CORP + MANI
large jump = UUS + POR
summon = KAL + MANI
protection = IN + SANCT
dead = VAS + KAL + CORP (déconseillé !)
Voici en plus certaines Mantras :
repair = LON
attack = RA
appraise = HUNN
charm = UN
swim = ONO
casting = SOL
lore = LAHN
defense = ANRA
unarmed = ORA
mana = IMU
search = LU
acrobat = FAL
tracking = SAHF
mace = KOH
sword = AMO
Toute information supplémentaire sera vraiment la bienvenue ! Mais dépêchez-vous, l'ombre que je suis s'épuise rapidement, sans lueur pour justifier son existence...

TILTUS
Merci à Kill Ray pour ces aides en ce qui concerne **Lord of the Ring***. Bon courage pour les échecs et à bientôt sur le « Message » pour le second épisode.*

FREDERIC
Voici quelques Mantras supplémentaires pour **Ultima Underworld.**
hache = GAR
arrow = FAHM
picking locks = AAM
traps = ROMM
stealth = MUL
courage = SUMM RA
vérité = MU AHM
amour = OM CAH
fait apparaître la clef de la vérité = FANLO
localise la Cup of Wonder = INSAHN

THE RASHER
Dans **Metal Mutant***, quand le nom « Silmarils » apparaît, il faut appuyer sur CTRL + SHIFT + T pour les armes infinies, et sur CTRL + SHIFT + B pour l'énergie infinie.*
Pour **Champion Driver***, les codes de tous les championnats sont INDIA, BRAVO, CHARLIE et FOXTROT.*
Pour Iritest qui se bat dans **Deuteros***, si tu veux te défendre contre les Méthanoïdes, il faut que tu places un cargo contrôleur de flotte de dromes (DFCC)*

en orbite autour de toutes les planètes. Une petite question à ce propos, comment changer de système planétaire ? Je n'ai pas assez de fuel...
Enfin, pour tout ceux qui veulent tricher, appuyez deux fois sur SHIFT + C.
Pour Antoine M., dans **The Simpson**, tapes COWABUNGA à la page de présentation.
Pour PC-Patrice, on peut obtenir des vies infinies dans **Gods** en tapant Sorcery comme mot de passe.
Pour Jérôme, dans **Robocop III**, la meilleur technique que je connaisse pour arrêter les voitures est de foncer dessus à contre-sens. Ca paraît dingue, mais ça marche !
Bonne chance à tous.

THE NEW YVON

Salut à tous, je suis nouveau sur le « Message » et je vous communique quelques aides anciennes mais toujours demandées.
Dans **Maniac Mansion**, je connais deux moyens pour sortir de la prison :
1) Il faut être deux dans la prison. Un premier devant la porte, l'autre devant les barreaux de gauche. Regardez les barreaux jusqu'à ce que vous trouviez la pierre émoussée. Lorsque vous la pousserez, la porte s'ouvrira et laissera passer seulement le personnage qui se trouvait devant.
2) Il faut ici avoir le disque de la chambre de la tentacule et la cassette vierge que l'on trouve sous un panneau secret dans la pièce du téléphone cassé. Allez dans la pièce du piano, mettez le disque dans le phonographe, placez la K7 dans son lecteur, allumez ce lecteur (message : « maintenant, ça enregistre »), et allumez le phonographe. Ensuite, reprenez la K7 et allez l'écouter dans la pièce du rez-de-chaussée... Une clef tombera du lustre. Bonne chance.

THE DUSKLORD

Voici encore quelques aides supplémentaires en ce qui concerne le fabuleux **Might and Magic III**. Le but du jeu est en fait de comprendre ce qui se passe réellement sur Terra, au travers des différentes quêtes et énigmes proposées. Tout d'abord, il s'agit de constituer une équipe correcte. L'équipe qui est proposée par le programme est intéressante, car elle possède plus d'argent et est déjà équipée. Je vous conseille cependant de remplacer le Barbare par un(e) Ranger afin d'avoir un quatrième « magic user » et des sorts utiles. Une fois votre équipe en place, commencez par nettoyer Fountain Head, puis les alentours.
Détruisez les QG de vos ennemis, visitez les huttes, les habitations, les roulottes, buvez au puits, parlez aux têtes...
Il faut essayer de progresser continent par continent, en inspectant chaque cm². On trouve de très nombreux objets, un peu partout dans les montagnes, les forêts, les glaciers ou déserts.
Par contre, il est inutile d'aller visiter un autre continent si le précédent n'est pas parfaitement nettoyé, aussi bien en surface que dans les sous-sols. Sinon, votre équipe se fera entièrement déchiqueter par les bestioles qui s'y trouvent, genre Major Demon ou Hydra sur le continent central.
Pour gagner un maximum d'expérience, vous devez ramener au château les Artefacts et les Orbes.
Voici à présent la liste des lieux à visiter, ainsi que les codes nécessaires pour les atteindre et les objets importants que l'on y trouve. Les "" indiquent les codes qui vous permettront d'atteindre les villes à partir des transporteurs.
Les autres codes sont : FIRE, WATER, AIR et BREATH.
- Fountain Head (A1) « HOME », RATS.
- Baywatch (A2) « SEADOG »
- Wildabar (B4) « FREEMAN »
- Swamp Town (E2) « DOOMED », Artefacts of Evil-Blistering Heights(D3) « REDHOT », Artefacts of Good, Neutral, Evil.
- Temple of Moo (A1), skill Crusader (obligatoire pour entrer dans les châteaux).
- Slithercult Stronghold (B1), Artefacts of N, EPSILON
- Cyclops Grotto (B1), Artefacts of G et E.
- Arachnoid Cavern (B4), 20301
- Castle Whiteshield (A2), JAOBARY, SMELLO, Artefacts of E.
- Castle Bloodreign (B4), OGRE, NORTIC.
- Castle Dragontooth (E1), 20000, 11.
- Fortress of Fear (B2) (Yellow key), Artefacts of G, N et E, Holo card 1.
- Hall of Insanity (A3) (Green key), TEARS, BLINK, EYES, Artefacts of E, Holo card 2, 2 orbes.
- Dark Warrior Keep (B3) (Red key), 314, Artefacts of E, Holo-card 3, 2 orbes.
- Cathedral of Carnage (B3) (Blue key), WEEDS, N-W-N-E-S, JVC, Holo Card 4, 2 orbes.
- Dragon Cavern (F1) 4 orbes.
- Cursed cold cavern (D1), ECHO, CHAIN, TOMORROW, Artefacts of G et N.
- Magic Cavern (E4)
- Castle Greywind (C4), CIRCLE, il faut y tourner les trois sabliers, sonner le gong, tourner les quatre sabliers et sonner encore le gong pour libérer Greywind qui donne 645.
- Castle Blackwind (D4), TEN, il faut ici éviter les cases piégées en se téléportant, et visiter les trois statues pour libérer Blackwind qui donne 231.
- Tomb of terror (F2) (Black key), Artefacts of G et E, Holo card 5, 2 orbes.
- Maze from Hell (F3) (Golden key), skill Ultimate adventurer (obligatoire pour vaincre le jeu), Holo card 6, 4 orbes.
Pour entrer dans les pyramides, il faut prendre la « golden pyramide key » que l'on trouve au Mount Keystone.
- Forward storage center (A2), 2 orbes.
- Beta engine sector (F1), 4 orbes
- Main engine sector (F2), 5 orbes
- Alpha engine sector (F4), 4 orbes
- Central control center (C2), Interspacial transport box, CREATORS.
Après avoir donné 11 orbes à l'un des trois rois, celui-ci vous donne la « blue priority access card ». Lorsque vous êtes devenu un « ultimate adventurer », rendez-vous à la pyramide centrale muni de cette carte ainsi que des 6 Holo cards, puis prenez le long couloir qui vous mènera jusqu'à votre destinée... La séquence finale est 645231 !
Bon courage et longue vie à tous !

✎Solution complète

HADES

Comme de nombreux aventuriers ont encore du mal à vaincre certaines épreuves du fabuleux **Another World**, je vous envoie la solution complète et détaillée du jeu. Dès le début du jeu, sortez rapidement de la piscine et dirigez-vous à droite. Vous rencontrerez des animaux rampants venimeux qu'il faut tous détruire à coups de pied (méfiez-vous des plafonds pendant le séisme). On se dirige ensuite à droite où l'on rencontre un fauve monstrueux (qui vous suit d'ailleurs depuis le début, à l'arrière plan). Le zoom est saisissant ! Courez tout de suite en sautant et bondissez sur la liane. Une fois à terre, faites de même sur la droite, c'est le seul moyen d'échapper à l'animal. Enfin, vous rencontrez bientôt votre ami. Il tuera la bête...
Bloqué en prison : imprimez des mouvements latéraux à la cellule suspendue. Celle-ci, mue par l'inertie, finit par tomber sur un garde qui lâche son pistolet en mourant. Attrapez l'arme et poursuivez la quête. Votre ami était parti, il revient en courant. Tirez, courez, retournez-vous, votre compagnon est sur votre droite. Tirez à nouveau et continuez jusqu'à ce que les barres de protection soient abaissées. Vous courez encore pour découvrir enfin un ascenseur. Vous pouvez monter tout en haut pour admirer le paysage mais pour continuer la partie, il faut descendre tout en bas. Actionnez l'interrupteur en tirant et rendez-vous au niveau intermédiaire. Là, il faut détruire la barre. Pour cela, utilisez le mode « énergie » du pistolet : on tire, on maintient le doigt sur la gâchette, une boule d'énergie se forme, on attend qu'elle ait grossi et l'on tire à nouveau. Le faisceau d'énergie concentrée détruit alors l'obstacle. Vous allez maintenant sauter au niveau inférieur en courant. Un garde, qui se trouve prisonnier à droite, est en train de détruire les trois barres qui le séparent de vous. A gauche, empruntez immédiatement le passage ouvert par votre ami. Prenez un bon bain d'énergie dans la machine sur votre gauche. Vous rechargez ainsi le pistolet. Poursuivez en tirant sur le garde à droite sur la passerelle. Sautez en prenant de l'élan sur une plate-forme inférieure, tirez (mode « énergie ») sur les rochers. Un passage s'ouvre. Allez-y !
Dans les galeries, descendez au niveau le plus bas. Attention, il faut descendre sur la droite, sinon on ne peut plus accéder à la galerie des plantes carnivores. Sautez les stalagmites à droite de la première plante et courez en mode « saut » pendant le séisme, jusqu'au prochain écran.
Là, c'est un peu délicat. Arrêtez-vous à la gauche de ce nouvel écran. Repartez en courant au bon moment. Il faut attendre pour cela que le deuxième rocher qui tombe soit plus haut que le premier rocher qui chute lui aussi.

Arrêtez-vous avant le troisième rocher qui s'écroule. Repartez en courant et sautez sur la droite juste avant d'aborder la deuxième plante carnivore. Arrêtez-vous ! Sautez deux fois, une première fois pour passer la troisième plante, une deuxième pour sauter les plantes situées à même le sol. Continuez jusqu'au groupe suivant de plantes et utilisez la même technique.
Pour l'écran suivant, il faut s'approcher, puis tirer sur les deux premières plantes qui se rétractent. Là encore, deux sauts consécutifs vous permettront d'éviter les plantes qui poussent à même le sol. Progressez maintenant jusqu'au cul-de-sac (notez la dernière excavation, elle vous servira par la suite en plongée). Détruisez le mur et revenez sur vos pas. Arrivé au carrefour (vous devrez bien sûr éviter à nouveau les plantes), retournez-vous et tirez. La chauve-souris, effrayée, ira se jeter dans la gueule de la première plante carnivore. Il faut alors prendre son élan et sauter en s'agrippant aux stalactites. Montez tout en haut de la stalactite située immédiatement à droite de la plante, et continuez sur la gauche. Vous sauterez alors sur le rocher en surplomb, puis à gauche. Tirez sur le rocher, remontez, allez à droite et méfiez-vous des trous ! Arrivé au niveau du lac, il faut tirer sur le pilier qui en maintient le fond. Pour cela, positionnez-vous le plus à gauche possible et tirez en mode « énergie ». Il faut maintenant courir tout de suite vers la gauche en évitant les trous et sauter enfin sur la dalle qui va remonter sous la pression de l'eau, à l'instar d'un bouchon de champagne. Allez à droite et détruisez le mur. Encore à droite, il faut atteindre le niveau inférieur. La cascade est sèche. Attention, léger « bogue » ! Il est parfois possible de franchir la cascade lorsque l'eau coule... Il faut pour cela attendre un certain temps puis avancer pas-à-pas (sur Amiga). Dès lors, on aborde la cinquième partie du jeu. Mais là encore, « bogue » ! En effet, lorsque l'on progresse au niveau inférieur de la cascade, on réapparaît, en fait à l'étage supérieur sur l'écran suivant. Il faut alors redescendre et le jeu progresse ensuite normalement.
Tirez sur le lustre pour permettre à votre compagnon de continuer à ramper dans un conduit supérieur. Anéantissez le garde. Il est impossible, lorsque l'on continue à droite, d'éviter qu'un autre garde vous assomme. Mais défendez-vous ! Un coup de pied, quelques roulades et l'affaire est dans le sac. Continuez à droite, vous voilà pris en sandwich entre deux gardes. Il faut préparer le terrain en créant devant soi quatre à cinq barres de protection. Ensuite, marchez jusqu'à ce que ces barres protègent vos arrières. Il suffira de tuer le garde qui vous fait face pour vaincre. Courez maintenant vers la droite. Le deuxième garde vous a suivi. Retournez sur vos pas. Il faut monter en utilisant la machine de « va-et-vient ». Au niveau supérieur, tirez tout de suite sur le garde. L'autre va automatiquement se protéger derrière une barrière amovible de trois barres de protection. Restez tranquille tant que ces barres ne sont pas épuisées. Ensuite, créez vous-même une barrière de défense (quatre barres) puis tirez. Si vous êtes suffisamment avancé, les barres amovibles s'ouvrent. Le garde envoie aussitôt deux boules d'énergie qui roulent au sol. Retirez-vous aussitôt, les barres se referment et les boules reviennent sur le garde qui explose. Progressez à présent vers la droite, refaites le plein d'énergie, encore à droite, vous voici devant des lustres aux reflets mouvants. Attendez que le lustre de gauche surplombe exactement le reflet et tirez. Vous venez d'éliminer un gardien très gênant. Redescendez. Vous voici devant la piscine. Il faut ici condamner l'ouverture d'une barre qui correspond à un système d'énergie très dévastateur. Pour cela, plongez dans l'eau, soyez rapide et n'oubliez pas de vous reposer dans la poche d'air que l'on trouve dans le deuxième pertuis à gauche. Remontez maintenant. Il vous faut poursuivre à droite et sauter. Détruisez immédiatement la barre de l'écran et courez sans réfléchir mais surtout en évitant de sauter.
Un puissant canon envoie derrière vous des tirs meurtriers qui détruisent peu à peu les barres amovibles que vous traversez. Deux gardes prennent le relais du canon. Pour éviter leurs tirs, il vous suffit de vous placer en dessous d'un trou par lequel votre compagnon viendra vous sauver. Attendez une seconde que les gardes aient tiré une fois en l'air. Des pierres tombent sur leurs têtes ! Sautez, vous montez dans un drôle d'engin qui vous expédie en pleine corrida. Il faut alors actionner le bon bouton (sur la gauche le bouton d'en haut). Cela vous permettra d'éjecter les deux capsules où vous vous trouvez. Vous voici dans une sorte de sauna. La capsule s'ouvre, vous courez vers la droite sans sauter. Arrêtez-vous à l'écran suivant. Ici, il faut tirer sans arrêt. Inutile de créer des barres de protection. Votre but, abattre cinq gardes. Courez, votre ami réapparaît ! Mais dans votre course, vous tombez dans un précipice. Une main vous récupérera au niveau inférieur. Un nouveau compagnon de lutte ? Non ! Cette même main vous assomme. Votre ami vous rejoint bientôt pour combattre l'adversaire. Quant à vous, vous rampez vers la droite. Là, se trouve un levier qu'il faut abaisser au bon moment. En effet, il s'agit d'un désintégrateur que vous allez utiliser juste au moment où le garde passe sous l'orifice de l'arme. Rampez maintenant vers l'arrière. Arrivé au centre de la lumière blanche, vous êtes aspiré par l'ouverture du plafond. Chaykin, à bout de force, n'arrive même plus à ramper. Son ami le portera jusqu'au bout du tunnel.

JEROME
*Salut à tous. Dans **Black Crypt**, au niveau des quatre fontaines, j'aimerai savoir comment passer le cercle des têtes de mort ?*
Et comment saisir la clef qui est protégée par un mur qui apparaît à chaque fois que je m'en approche ?
Merci d'avance.

PLAYBOY
*Pour CMC et tous ceux qui luttent dans **Bargon Attack**, voici quelques aides en ce qui concerne la scène du garage.*
Il faut y actionner la clef plate sur le tableau, sous le bureau. Ensuite, regardez la machine, utilisez le badge sur l'empreinte à droite du bouton « on ». Maintenant, regardez dans l'armoire murale, devant la porte du bureau au-dessus des escaliers. Prenez la clef de huit et placez-la sur la clef en creux, là où se trouvait la clef plate que vous avez déjà actionnée. Regardez à nouveau la machine et appuyez sur le bouton rouge « off ». Toujours prêt à répondre à d'autres questions sur ce jeu, je vous souhaite une bonne journée... Tchao.

MAX
*Pour le Flingueur, dans **Indi III**, il faut absolument que tu te fasses fouiller lors de ta capture dans le château si tu veux ensuite atteindre Berlin. La soluce complète est parue dans* Tilt 102. *Bon courage.*

THOMAS
*Je rappelle à nouveau à tous les amateurs de **Prince of Persia** qui bloquent devant le miroir, qu'il suffit de rengainer son épée et de traverser ce même miroir pour que tout rentre dans l'ordre. Bon courage.*

BILBO
*A tous les avatars, dans **Ultima VII**, j'ai réuni la « soul cage » que j'ai plongée dans le puits, ainsi que la potion. Mais impossible d'emprisonner Morance, même lorsque j'essaye à minuit, comme le préconise Morda. Que faire ? Néanmoins, j'ai réussi à détruire les deux générateurs. Pour le Tetramedre, il faut se munir de l'Ethereal Ring qui se trouve à Spektran et la faire ensorceler par Penumbra. NB : pour ouvrir la porte, il faut un marteau, une pièce d'or, un picklock et un anneau doré. Le Tetramedre est protégé par un « Ethereal Monster ». Vous aurez intérêt à vous munir d'une Glass sword. Pour le « cube », faites confectionner des casques à Moonglow par l'astrologue. Avant de pénétrer dans le cube, prenez le plus de potions de soin possible.*
Merci pour vos réponses à ma première question et bonne chance pour le reste.

SBOPC
*Pour répondre à Antoine M. qui bloque dans **Moktar**, à la pyramide du niveau 9, voici mon aide. Cette pyramide est l'un des endroits les plus mortels de ce super jeu. Pour passer, il faut prendre le passage à droite, éviter le fantôme, descendre et ramasser la pierre qui se trouve sur la plate-forme au-dessus des bouteilles cassées. Ensuite, lancez cette pierre sur le fantôme, descendez et tuez tous les scorpions ainsi que le fakir avec la pierre. Attention maintenant, il ne faut pas redescendre. Il suffit en effet de sauter sur le mur de droite et un passage apparaît. Empruntez ce passage et marchez le plus loin possible sur la droite. Descendez dans le dernier trou, en restant collé au maximum à la paroi de*

droite. Ensuite, il faut prendre deux sacs et les descendre pour enfin les lancer sur les squelettes. Remontez, puis laissez-vous tomber à droite.
Evitez le squelette et entrez par la porte entre les deux colonnes. Montez maintenant en évitant les couteaux du fakir et les squelettes, et redescendez par l'autre échelle. Il faut alors saisir une caisse et la lancer sur le scorpion le plus rapide. Prenez le ressort et allez chercher également les « extra bonus » qui se trouvent au-dessus de l'endroit où l'on a trouvé la caisse. Retournez ensuite à droite et prenez le passage entre les deux colonnes. Vous voici à l'endroit le plus dangereux. Il faut calculer, au pixel prêt, la hauteur du saut, et ceci jusqu'au prochain cadenas. Ensuite, ce sera au tour du « boss » de fin de niveau. Il ne faut pas que l'ennemi bouge. Pour cela, avancez sur la pointe des pieds (baissez-vous, puis sautez et avancez). Prenez le ballon, retournez aux pieds de la statue et tirez sur l'adversaire. Il faudra une dizaine de coups pour vaincre. Voilà, je reconnais que ce niveau est dur mais attention, la suite est encore pire ! Le code de l'étape 10 se trouve en tout début de niveau.
Pour ma part, je suis bloqué au niveau 11 de ce même jeu. J'arrive jusqu'au « boss », un bébé en couche culotte, je le tue et ... rien ne se passe. Help me please ! Si quelqu'un pouvait enfin me communiquer le code de l'étape 12, ce serait super sympa ! Le code du niveau 11 est 496A. A plus sur le « Message ».

STINGRAY
*Je suis complètement perdu dans **Barbarian II**. Dans le village de Thelston, je suis bloqué avec le grappin. Impossible de prendre la direction du château.*

JOHN
*Je suis bloqué dans **Opération Stealth**, à la scène d'arcade des rats. Qui pourrait m'aider pour les trois derniers tableaux ? Encore.*

TONY ATREIDES
*Salut à tous... Voici un petit coup de main ! Tout d'abord, pour **Final Fight**, mettez le jeu en pause et tapez « sheriff fqt ; qn ». Cette bidouille fonctionne sur ST et Amiga. Pour Amiga seulement maintenant, dans **Rodland**, mettez la pause et tapez 5 fois sur DEL. Vous aurez des vies infinies. Tapez ensuite la barre d'espace et hop ! vous avez changé de niveau.*
*Dans **Speedball 2**, pour n'importe quelle partie, allez vers le multiplicateur de points, lancez la balle deux fois, puis allez vers le bumper pour y lancer la balle autant de fois que vous le pourrez. Résultat, un max de points ! Dans **Navy Seals**, tapez PSBOY (ou PSBOYS) dans les high scores. Pendant le jeu, tapez ensuite H et ESC pour passer le niveau.*
A la prochaine, foi d'Atreïdes, et sus aux Harkonnens !

LORD SAUVAGE
*Pour tous les aventuriers perdus dans les sinistres catacombes de **Doom** sur Amstrad CPC, voici toute une série de combines destinées à déjouer quelques-uns des nombreux pièges diaboliques de ce terrible jeu.*
- Dans la salle des vents, il faut utiliser la fiole marquée d'un oiseau pour pouvoir avancer. Mais avant de visiter cette salle, il faut aussi avaler absolument le contenu de la fiole marquée d'une goutte. Cela vous permettra d'être invisible et donc de parvenir à collecter le pendentif sur la statue d'Eole, sans périr sous le feu des dieux.
- Pour l'énigme du nain, ceux qui ont fait des études secondaires ont dû trouver... Il fallait répondre 103 ans.
Le nain vous dit ensuite « Aussi nombreux que les fils d'Adam, ils pourfendront la pierre ». Cette énigme est relativement simple. Les fils d'Adam sont les hommes. « Aussi nombreux que... », il s'agit bien sûr des grains de sable, et donc du tas de sable qui se trouve au nord-est du labyrinthe. Si vous avez calculé correctement les coordonnées de ce labyrinthe, vous savez qu'il fait 38x38 cases. Les coordonnées du sable sont 30,7 en x,y. Grâce à l'amphore, vous pourrez prendre du sable et le verser dans la vasque... Un mur secret s'ouvre alors devant vous ! Salut à tous et bon courage pour la suite.

TILTUS
*Pour Benoît qui craint vraiment de faire souffrir ses « victimes » dans **Life and Death**, il est actuellement impossible de te donner des indications très précises. Il faut que tu suives à la lettre toutes les indications des cours et surtout les conclusions de chaque « accident ». Bonne « scalpel partie ».*

THE DAMBUSTER
*Au secours ! Dans **Star Trek 25th**, où trouver la clef que réclame l'extra-terrestre dans la grotte, à la mission Demon World ? Merci.*

TILTUS
*Pour ST Junior et en ce qui concerne la tornade de **Loom**, il suffit d'utiliser le sort que tu viens d'entendre, mais à l'envers.*

LAURENT
*Je craque ! Aidez-moi dans **Deuteros**, un super jeu mais qui me pose vraiment problème. J'en suis en effet arrivé à un point de non-retour. Situation : j'ai conquis toutes les Usines Orbitales Méthanoïdes de notre système, mais l'ennemi continue à attaquer mes colonies à bord de vaisseaux gonflés à bloc...*
Et avec ça, mes ressources diminuent sans cesse ! Y a-t-il une solution miracle ? Merci de me répondre.

AILYS STE
*Bonjour Tiltus, salut les tiltmens !!! Sur Atari ST, pour ceux qui galèrent dans **Terminator II**, voilà mon astuce.*
Pendant le jeu, mettez la pause (P) et appuyez successivement sur toutes les touches de fonction, de F1 à F10. Appuyez ensuite sur le bouton du joystick.
Maintenant, lorsque vous voudrez changer de tableau, il suffira de faire ESC.
Comme c'est vous, encore quelques petits tuyaux...
*Pour **Deuteros**, pendant le jeu, appuyez deux fois sur les touches SHIFT et C, en même temps, vous aurez tout à l'infini...*
Pour ma part, impossible de trouver la croix dans la forêt de Monkey Island. Qui m'aidera ? Merci d'avance.

ATARIMAN
*Pour Jérôme et EMG, encore des précisions pour **Robocop III**. Il ne faut pas aller dans les égouts, mais plutôt sortir de l'église pour affronter les réintégrateurs. Pour cela, il faut faire demi-tour, avancer vers la porte et, après un message, tirer sur les spots et sur tous les réintégrateurs avant, que votre énergie n'atteigne 20 %.*
Pour ma part, je suis désespérément bloqué dans Ishar. Je n'arrive pas à tuer le monstre armé de deux masses d'arme, sur le pont qui mène à Silmatil. A l'aide !

AMIDRAGON
*Je lance un SOS concernant le jeu **Legend**. Je commence sérieusement à me lasser de massacrer sans cesse les armées ennemies, la seule occupation qui me reste dans ce jeu fabuleux, vu que je suis bloqué au niveau 2 du donjon Treihadwyl, dans une salle au nord-est, ce qui m'empêche de trouver la quatrième et dernière clef qui me mènerait au laissez-passer tant désiré par le roi. Cette salle, donc, a une sortie bloquée par six dalles d'eau, avec un levier derrière et au sol, une crevasse. On y lit de nombreuses runes Damage. Mais mes missiles refusent de traverser le vide et je ne parviens pas à me téléporter de l'autre côté. De ce fait, je ne peux frapper que la rune située derrière le plan d'eau, ce qui fait apparaître une dalle ornée d'une tête de mort sur l'eau. Mais la route vers la sortie n'en demeure pas moins impraticable... Je me souviens bien avoir lu au niveau 1 une note qui commençait par « A key in a clock will lead to a lever in a block... ». Et il me reste en outre une silver key que je n'ai pas encore utilisée. En bref, j'ai besoin de votre aide. Merci d'avance.*

TILTUS
*Pour Cécile, dans **Croisière pour un cadavre**, il faut souvent interroger des personnages plusieurs fois, quitte même à répéter certaines questions, de façon, en tout cas, à faire avancer l'horloge du jeu qui seule décidera de la mise en place des indices à découvrir. Ainsi, si tu respectes à la lettre toutes les indications communiquées dans la solution complète (Tilt 102), en attendant bien l'apparition d'une horloge à chaque fois qu'une heure précise est indiquée, tu ne rencontreras aucun problème. Bonne chance.*

VINCENT
*Dans le jeu **Legend de Mindscape**, dans les sous-sols, je ne parviens pas à récupérer toutes les clefs. Comment trouver de même les éventuels trésors qui se trouvent dans le coffre de la salle remplie de téléporteurs invi-*

sibles ? Ensuite, immédiatement au sud de la salle d'entrée, je trouve un couloir qui semble ne mener à rien... Y a-t-il une astuce ? Je trouve que les aubergistes ne disent vraiment rien d'intéressant. Comment les faire parler ? Où trouver les druides qui me permettront d'apprendre les prières ? Merci à tous de nous éclairer sur cette superbe mais très complexe quête. A plus sur le « Message ».

SYMOON MYSELF
*Encore merci à Olivier C. qui m'a beaucoup aidé pour **Damocles**. Une petite erreur d'impression s'est glissée dans la soluce* Tilt *104. Les coordonnées de la pyramide sur Midas sont 577 ; 341 et non 677 ; 341. Si vous voulez assister à un beau feu d'artifice, il faut détruire avec les explosifs l'Author's Computer et fuir loin de toutes planètes.*
Mais j'ai encore quelques questions à poser. Quelle est l'utilité du magnétoscope trouvé sur Eris Velos City ? Peut-on le brancher sur la TV ? Les explosifs ont-ils une autre utilité que d'ouvrir le Novagen Safe ? Peut-on aller sur les planètes Juno et Triton ? N'y a-t-il vraiment rien sur les planètes Jason, Sapphire et Lucan ? Et enfin, que faut-il faire après avoir sauvé Eris ?
Je suis actuellement à la recherche de la clef A sur Gaea. J'espère la trouver très vite et vous en donner prochainement des nouvelles. Encore merci et à bientôt sur le « Message ».

ONERS
*Ayant terminé **Ultima Underworld**, je me permets de vous informer qu'après la première quête proposée - retrouver la princesse - une autre se profile à l'horizon. Il s'agit en fait de renvoyer un monstre dans sa dimension en réunissant pour cela huit talismans qu'il faudra ensuite jeter dans la lave, derrière une grande porte, aidé en cela du fantôme de Garamon qu'il faudra bien sûr ressusciter. Bonne chance à tous !*

ZASTAPH MANTRIC
*SOS ! Je lance un appel désespéré à tous les aventuriers qui luttent dans **Bloodwych**. Je voudrai savoir à quoi sert le sort « compass » ? Est-ce que la direction signalée en rouge indique l'endroit où sont cachés les cristaux ? Combien de temps ce sort agit-il ? Enfin, j'ai un problème en ce qui concerne la sauvegarde. En deux heures de jeu, je progresse considérablement mais je finis bien sûr par mourir... et pas moyen de sauvegarder la partie ! Merci à tous pour votre aide et mort à l'affreux Zendick !*

L'HOMME SIMPSONATA
*Encore une réponse pour Daniel afin qu'il sorte du cachot de **Maniac Mansion**. Enchaîne les ordres suivants :*
- faire costaud matic
- ouvrir garage
- prendre outils
- réparer téléphone
- appeler Edna
- pendant ce temps, entrer dans sa chambre
- prendre la clef... et c'est gagné !
*Pour Skull, dans **Sim City**, n'oublie pas qu'il faut faire une sauvegarde juste après avoir entré le code « money »... Sinon, tremblement de terre !*
*Pour PC-Fabrice, dans **Out-Run**, tape STARION.*
*Pour les fans de **Sim City**, jonglez avec les taxes. 20 % en novembre, 0 % en janvier, et ainsi de suite...Enfin, dans **Maupiti Island**, si vous cherchez de l'argent, vous en trouverez : chez Juste (matelas)*
- chez Maguy (derrière tableau)
- dans le jardin (plan dans un gros bocal)
- à la plage (dans le creux d'un arbre)
- chez Anton (dans son sac)
- chez Roy (derrière le porte-manteau)
- chez vous (dans le placard)
Bonne chance à tous.

TILTUS
La liste de toutes les solutions parue dans Tilt est disponible dans l'index. Cherchez bien et commandez les numéros manquants.

ROBOMARC
*Voici un petit truc vachement sympa pour les fanas d'**Italy 90** sur PC. Pour réussir à tous les coups aux penaltys, appuyer sur les 4 touches directionnelles (haut, bas, droite et gauche) et sur la touche de tir. Et là, comme par magie, la balle ira en arrière. Le gardien viendra vers vous. Prenez un peu de recul et lobez-le. Quant à moi, toujours sur PC, je cherche désespérément des trucs pour le superbe **Railroad Tycoon** ainsi que des vies infinies pour Silpheed. Merci à tous..*

THE GREAT BEHOLDER
*Salut Tilt. Voici quelques passages secrets de **Dungeon Master**. Au 3e niveau (le premier niveau du jeu étant numéroté 1er niveau), après la 5e porte Gold (tortues et cotte de maille), il y a un bouton. Sortez, allez deux pas vers l'est où deux monstres vous attendent ainsi qu'une belle épée et quelques babioles.*
Au 4e niveau : il y a 3 faux murs, 2 avant une salle à 2 portes dans une grande salle à l'ouest. Le 2e est avant quelques tortues. Le 3e est près du résurrecteur de crieurs, à côté d'une tête de Chaos.
Au 6e niveau : dans la salle « ah ah ah », à deux pas du couloir de l'escalier, il y a un faux mur. Dans une salle de l'est du niveau, un bouton ouvre un passage avec une magical box qu'on utilise pour geler des squelettes sur une dalle à déclic. Cette dernière ouvre un passage à trois pas au sud. Au passage de la magical box, il y a un autre bouton pour une armure et une clef au nord. Près d'une porte Iron, un anneau ouvre un long couloir abritant un bouton donnant accès à une vorpale.
Au 8e niveau : quelques boutons dans cette grande salle...
Au 9e niveau : dans une salle à l'ouest, au début - un rat l'occupe -, un bouton, retournez-vous pour collecter des objets. Egalement, un escalier et en haut un bouton pour squelettes et objets. Après le lance-fireball, à gauche après la corde, un bouton dans une impasse ouvre une salle renfermant sorcier et nourriture.
Au 10e niveau : dans une salle bourrée de monstres, au nord, un passage encore ouvert par un bouton cache une arbalète. Une petite salle cache encore un bouton. Puis, un bouton dans une impasse ouvre un passage avec un bouton qui ouvre encore un passage cachant un faux mur près du premier bouton. A côté de la grille de gauche, des couloirs, des scorpions, un bouton (clef squelette), un autre bouton ouvre un passage au nord-est. Vous trouverez la meilleure arme du jeu.
Au 11e niveau : un interrupteur au sol au début du niveau ouvre un mur avec un bouton donnant la clef squelette. La porte de l'escalier squelette, deux pas à droite, une fente dans le mur, foncez dedans, et droite, avant, quart de tour droite, des bottes !

ROBODOC
*Salut à tous. Ceci est un message pour tous les fans de **Robocod**. Sur le toit, au départ du jeu, prenez dans l'ordre : le gâteau, le marteau, la terre, la pomme pois, le robinet : ceci fait avec les initiales en anglais : CHEAT (invincibilité). Puis, au début de la première porte après l'étoile : le pingouin, l'huile, le vin, la terre et la raquette : ceci fait POWER (énergie complète). Après être passé par-dessus les pics : la lèvre, la glace, le violon, la terre et le bonhomme de neige. Ceci donne LIVES (nombre de vies illimité). Alors, si vous ne gagnez pas avec çà ! Revendez votre Amiga car plus, après tout çà, vous pouvez choisir votre niveau.*

EMMANUELLE
*Salut à tous les fans de **Bubble Bobble**, **Rainbow Island** et maintenant **Parasol Star**. Après une nuit enfiévrée, je suis en mesure de vous révéler comment atteindre les deux planètes secrètes, indispensable pour vraiment nettoyer la galaxie de tous les « méchants ».*
Il faut pour cela découvrir une porte secrète, cachée dans le dernier tableau de la dernière planète. Pour accéder à cette porte, une seule solution : validez trois fois d'affilée le même élément (éclairs, boules de feu, gouttes d'eau, étoiles) en prenant bien garde de choisir le même, sans faire de mélanges, et cela trois fois de suite. Si vous réussissez cette opération dans une autre planète que la dernière, les monstres du tableau en cours vaudront cent mille points. Au dernier tableau de cette planète, vous accéderez à une porte secrète. A ce moment-là, choisissez un autre élément à collectionner. Il suffit d'avoir la dernière porte secrète ouverte pour avoir accès aux deux planètes cachées.
Pour vous aider à préparer une stratégie précise, voici un petit récapitulatif de tous les emplacements des éléments qu'il faut acquérir.
Sur la première planète :
- un éclair au premier tableau
- une boule de feu au cinquième tableau
Sur la deuxième planète :
- un éclair au premier
- un éclair au cinquième
Sur la troisième planète :
- une boule de feu au premier
- une goutte d'eau au quatrième

Sur la quatrième planète :
- un éclair au premier
Sur la cinquième planète :
- une goutte d'eau au premier
- une goutte d'eau au quatrième
- une boule de feu au sixième
Sur la sixième planète :
- un éclair au premier
- une étoile au deuxième
- une boule de feu au sixième
Sur la septième planète :
- une étoile au premier
- un éclair au troisième
- un éclair au cinquième
Sur la huitième planète :
- une étoile au premier
- une étoile au deuxième
- une boule de feu au troisième
- une étoile au quatrième
- une étoile au cinquième
- une étoile au sixième
Et pour le simple plaisir de faire le maximum de points possibles, voici les emplacements des éléments sur les deux planètes cachées.
Sur la première planète secrète :
- une boule de feu au premier
- une étoile au deuxième
- une étoile au troisième
- un éclair au quatrième
- une goutte d'eau au sixième
Sur la deuxième planète secrète :
- une étoile au premier
- une boule de feu au deuxième
- une goutte d'eau au troisième
- une étoile au quatrième
- une boule de feu au cinquième
- un éclair au sixième
Bonne chance à vous tous !

TILTUS
De nombreux aventuriers recherchent la solution complète de ***Countdown***, ***Shadowlands***, ***Black Crypt*** *et de* ***Cadaver***. *Merci de votre aide !*

✎Solution complète

FREDERIC
Salut à tous. Voici un certain nombre d' indications nécessaires pour progresser dans ***Ultima Underworld***, *en attendant la solution complète.*
Pour débuter, dans un premier temps, votre objectif principal est de survivre. Il faut explorer les niveaux pour trouver de meilleures armes, des potions, des pierres runiques qui vous permettront de lancer des sorts. Il vous faudra combattre contre toutes sortes de créatures ce qui vous permettra d'augmenter petit à petit vos caractéristiques en parlant aux shrines (voir liste des mantras). Il faut augmenter au maximum l'attaque, la défense, la maîtrise d'une arme (de préférence l'épée car il en existe 2 indestructibles), la mana qui vous permet de lancer plus de sorts, le casting qui permet une meilleure réussite dans le lancement de sortilèges, et enfin « lore » qui permet de reconnaître les objets que l'on possède (très utile pour les parchemins, les potions et les armes magiques).
Il est intéressant de discuter avec tous les habitants des abysses car ils peuvent vous fournir des renseignements précieux ou vous donner des objets utiles par la suite contre la réalisation de quêtes.
Les quêtes :
1er étage : pas de quête particulière mais l'aide de camp du chef des Gobelins verts vous remettra la recette de la soupe au vers.
2e étage : la première quête consiste à tuer le monstre (un gazer) qui hante les mines. Il vaut mieux affronter le monstre avec un niveau d'expérience supérieur à 3. Le roi des montagnards vous remettra en récompense un outil (gem cutter) qui sera utile par la suite. La deuxième quête consiste à ramener des blueprints à un vieux fou. Cette quête ne vous apporte rien si ce n'est de l'expérience. Dans cette pièce secrète se trouve une moonstone. Le seul moyen d'y accéder est de s'y téléporter par gate travel.
3e étage : 3 quêtes à réaliser. Le chef des Lizardmen vous demande de retrouver Ossika. Celui-ci est mort à quelques pas de là sur une petite île au sud-est. Il faut ramener au chef un petit parchemin. Celui-ci vous donnera en échange la rune WIS. Il faut libérer le muet enfermé dans la prison. C'est Murgo le serviteur d'un Seer du 6e étage. Pour cela, discutez avec son gardien et donnez-lui de la nourriture en cadeau. Le trésorier, quant à lui, veut une gemme rouge. En échange, il vous remettra le sort Walk on Water.
4e étage : Le chef des chevaliers Dorna Ironfist vous donne plusieurs quêtes à remplir. Retrouvez l'écrit de Lorne : ce parchemin se trouve dans la pièce où se situe le shrine des Trolls. Pour y accéder, il faudra faire un cadeau au Troll qui en garde l'entrée. Retrouver un plateau d'or : il se trouve dans une des pièces secrètes du labyrinthe dont l'entrée se trouve derrière le chevalier du chaos (porte secrète à gauche). Cette pièce est fermée par une porte qui s'ouvre lorsqu'on bouge les leviers qui sont sur le côté. En échange du plateau, vous pourrez prendre toutes les armes que vous voudrez dans l'armurerie. Un Troll vous demandera de lui faire une soupe de vers. Pour cela, utilisez la recette du 1er étage. En échange, il vous donnera des écailles de dragon.
5e étage : Donnez les écailles de dragon à la ghoule tailleur ainsi que du nylon (thread, on en trouve au 1er étage). Il vous fera des bottes qui vous permettront de marcher sur la lave. Une vieille femme, Judy, vous demande de retrouver le portrait de Tom. Ce portrait est détenu par un montagnard retenu prisonnier au 7e étage. Judy, en retrouvant le portrait de Tom pleure dans la lave, ce qui crée la clef de l'amour. Un mage vous demande de retrouver 80 pierres de minerai. Pour se téléporter dans les mines, il faut positionner les leviers dans les positions 7 2 6 (de la gauche vers la droite, le 0 est en haut).
6e étage : les Seers vous demandent de transporter des objets de l'un à l'autre, de retrouver un livre. L'un d'eux vous demande des nouvelles de Gurstang. Celui-ci est retenu au 7e étage. Il vous donnera le mot Folanae. Dites-le à son ami qui vous parlera d'un livre de la bibliothèque. Vous découvrirez qu'il faut dire FANLO au shrine pour voir réapparaître la clef de la vérité. Pour la recherche de la pierre LVAS, allez à droite lorsqu'on vient de l'escalier qui va du 5e au 6e. Vous verrez un mur avec 2 tapisseries. Foncez entre les tapisseries. Vous serez téléporté dans une salle. Ramassez les émeraudes et mettez-en une dans chaque coin de la pièce (ces coins sont en hauteur et l'on voit l'étendard des Seers). Revenez au point de départ. Appuyez sur le bouton blanc et la pierre tombe. Enfoncez l'autre bouton pour revenir. Toutes ces quêtes vous auront permis de visiter les premiers niveaux, d'améliorer vos caractéristiques. Au cour de vos discussions, vous aurez certainement entendu des talismans de Cabirus.
Voiciles moyens de les récupérer :
L'épée de la justice : elle est cassée en 2, la première partie se trouve au 3e étage complètement au sud-est. Il faut trouver un bout de mur couvert de lierre. Si vous cliquez dessus, le lierre part et révèle un mur avec des veines d'or. Regardez de nouveau, vous verrez une porte secrète. Ouvrez-la, actionnez le levier et allez voir dans les pièces ainsi révélées. La deuxième partie se trouve dans les tombes du 5e, mais on y accède uniquement par un escalier qui se trouve au 4e derrière le chevalier du chaos (la porte secrète de droite).
Le cierge du sacrifice : il se trouve au 3e étage. C'est un fou nommé Zak qui le détient. Il vous le vendra sans difficulté (tapez « cierge » en anglais).
L'étendard de l'honneur : c'est Dorna Ironfist, le chef des chevaliers (4e) qui le détient. Il vous le donnera, si vous tuez le chevalier du chaos.
La coupe des merveilles : en brûlant de l'encens, vous voyez apparaître une coupe portant des inscriptions. En regroupant les inscriptions, vous formez le mantra ANSAHN qui vous indique que la coupe se trouve au 3e dans la pièce à l'ouest du shrine le plus au nord-ouest (on y accède par l'eau et on y trouve un gazer). Une fois dans cette pièce, il faut jouer l'air de flûte qu'une ghoule du 5e vous apprend. Cet air est 3 5 4 2 3 7 8 7 5.
L'anneau de l'humilité : c'est le trésorier des chevaliers du 4e qui vous en parle en échange de l'outil que vous a donné le roi des montagnards. Il vous révèle qu'il existe au 5e une pièce qui comporte 4 leviers (elle est au nord-ouest). Il faut actionner les leviers dans l'ordre suivant : nord-ouest, sud-est, nord-est, sud-ouest. Ceci fait apparaître l'anneau au centre de la pièce.
Le bouclier de l'honneur : pour l'obtenir, il vous faudra vaincre le Golem qui se trouve au 6e niveau sur une île entourée de lave. Le livre de l'honnêteté : il se trouve dans une petite salle du 6e niveau.
Le vin de la compassion : c'est le Dr Owl (un Seers du 6e niveau) qui vous indiquera précisément sa position mais seulement si vous avez libéré son serviteur prisonnier au 3e étage.
La libération de la fille du baron...
Elle est retenue prisonnière par le méchant sorcier Tybal qui est le frère de Garamon (c'est le spectre qui vous apparaît en rêves). Tybal se trouve au 7e étage. Première difficulté, la magie est interdite

à cet étage et il y a plein de gardes qui ne vous veulent pas du bien. Tybal se cache derrière un labyrinthe. Pour le traverser, il existe une couronne qui fait apparaître le bon chemin (cependant, si on s'écarte du bon chemin, c'est la mort).
Cette couronne se trouve dans une salle du 7ᵉ ,mais on y accède par le 8ᵉ. Il faut donc trouver le bon escalier. C'est un singe voleur qui vous propose cette couronne. Pour la reconnaître : c'est la seule avec une pierre blanche et qui ne vous blesse pas. Grâce à cette couronne, vous pourrez traverser le labyrinthe, défaire Tybal et enfin libérer la jeune fille.
La quête finale : il faut maintenant faire partir le démon de Britania. Il va falloir explorer la portion du 8ᵉ étage dont l'accès se trouve dans l'antre de Tybal. Vous y verrez la salle des vertus, enfin plus exactement, la porte qui comporte un trou de forme étrange. C'est dans cette salle qu'est en train de se matérialiser le démon.
Mais vous devez d'abord retrouver les os de Garamon. Ils se trouvent au sud-ouest. Près d'eux, vous trouverez des pierres uniques et des affaires de chevalier. Munis de ces ossements, vous devez retourner dans les tombes du 5ᵉ afin de trouver celle de Garamon (elle est juste à l'entrée) et y déposer les os.
Si vous ne vous êtes pas trompé, vous verrez le spectre de Garamon. Aux questions qu'il vous posera, répondez TALISMAN puis LAVA. Il faut maintenant trouver la clef de l'infinité qui ouvre la salle des vertus. Elle se compose de 3 clefs : la clef de la vérité, la clef de l'amour et celle du courage. Vous savez déjà où trouver les deux premières. Voici comment trouver la dernière : il faut aller dans les prisons du 7ᵉ. Là un montagnard vous donnera une clef. Un homme vous parlera du chemin qu'il a creusé pour s'échapper. Un mur doit s'effondrer, si vous possédez une aiguille de cristal que vous aura remis un autre montagnard (elle sert aussi à trouver les tombes secrètes). Empruntez le passage ainsi révélé. Ouvrez la porte et montez les escaliers. Vous remonterez ainsi jusqu'au 3ᵉ étage où vous trouverezenfin la clef du courage. Il ne vous reste plus alors qu'à réunir les 3 clefs (déplacez-en une sur une autre). Descendez au 8ᵉ, entrez dans la salle des vertus, jetez les 8 talismans dans la lave.
La fin : vous êtes téléporté avec le démon dans un autre monde. Il vous faut maintenant fuir devant lui par un des chemins. Ne cherchez pas à combattre ou vous mourrez. Suivez un chemin jusqu'au bout, vous y trouverez une moongate. Empruntez-la et admirez la fin de ce superbe jeu.

TILTUS
*Pour Harry qui se bat dans **Operation Stealth**, utilise l'acide benzoïque qui se trouve dans ton stylo pour dissoudre la serrure de la cage. Ensuite, tend un filin entre deux murs grâce à ta montre. Bonne chance.*

TECHNOBUSTER
*Salut à tous ! Pour Microgénie, dans **Ultima VI**, fais « Talk to Lord British ». Il voudra alors s'assurer que tu es bien l'Avatar. Pour cela, il te posera certaines questions dont les réponses se trouvent dans le livre, au chapitre « bestiaire ».
Ex : « What valued item can on find near the spawning ground of Hydras ? », réponse dans le petit texte consacré aux Hydres « mushroom ».
Lorsque tu auras répondu à toutes les questions, Lord British te racontera les malheurs qui se sont abattus sur Britannia. Pour discuter avec lui, il suffit de taper les quatre premières lettres d'un mot (les mots intéressants sont en rouge). Lord British te donnera aussi une clef.
Elle sert à ouvrir les portes des égouts et à sortir du château. Pour faire ceci, va vers le pont-levis. La clef permet d'ouvrir les tours de garde.
A l'intérieur, actionne le levier et la roue.
Désormais, tu peux sortir du château, mais il serait d'abord préférable de le fouiller de fond en comble...
Pour ceux qui auraient des difficultés avec l'Orb of the Moons, parlez-en d'abord à Lord British. Ensuite, suivez mes instructions. Faites « use Orb of the Moons ». Une croix va apparaître.
Par ailleurs, pour créer une porte, mettez cette croix aux alentours de l'Avatar.
L'endroit où elle sera placée déterminera la zone d'arrivée. Pour connaître ces zones, recopiez les emplacements suivants dans un tableau de 5x5 cases.
Ligne 1 : Moonglow, Shrine of Honesty, Britain, Shrine of Compassion, Jhelom.
Ligne 2 : Shrine of Humility, Shrine of Control, Castle of L.British, Shrine of Passion, Shrine of Valor.
Ligne 3 : New Magincia, Void, Avatar, Void, Yew.
Ligne 4 : Shrine of Spirituality, The Slab, Shrine of Diligence, Isle of the Avatar, Shrine of Justice.
Ligne 5 : Skara Brae, Shrine of Honor, Trinsic, Shrine of Sacrifice, Minoc.
Si quelqu'un désire une autre aide pour **Ultima VI**, la solution se trouve dans le Tilt 88.
Pour Rodriguez, dans Space Quest IV : a la sortie des égouts, attends que le vaisseau atterrisse et que ses passagers en sortent. C'est alors le moment de passer à l'action. Sors complètement de la bouche d'égout, puis va te cacher à l'intérieur de la navette. Quand elle repartira, elle t'emmènera dans la pyramide, au niveau de la station de décollage. Là, tu pourras voler un « Timebuster 2000 Sux ». Je te laisse réfléchir pour la suite. Moi, j'aurai plutôt besoin de savoir ce qu'il faut faire dans le « Galaxy Mall », merci... Pour ma part, je n'arrive toujours pas à sortir du ventre de la baleine dans **King's Quest IV** (je n'arrive pas à la chatouiller). Si quelqu'un pouvait m'aider, j'en serais ravi. Merci à tous.*

CHRISTOPHE
*Pour tous les fanas de jeux de réflexion, voici les codes pour « The curse of Ra » sur Atari ST: Osiris, Escalis, Isis, Horus, Sphinx, Sesostris, Peletoral, Amenophis, Tuthmosis, Amenehet, Penonuris, Eje, Haremhab, Ramses, Ostraka, Sethos, Amenirdis, Horemachet, Montemhet, Nespekatshuti, Kouros, Idefix, Ptolemaios, Katharos, Alabastron, Arsinoe, Berenike, Sarapis, Skyphos, Bes, Amunmin, Xenophon, Crispina, Fayence, Marmaea, Tanis, Thumuis, Mendes, Zagazig, Bubastis, Buto, Athribis, Gisa, Memphis, Sakkara, Dahshur, Dime, Rubayar, Arsinoe, Fayum, Sonfar, Hawara, Beni, Behnasa, Minia, Hasan, Gebel, Amarna, Meir, Assiut, Qawelkibir, Achmim, Sohag, Abidos, Kena, Dendera, Kuft, Theben, Karnak, Abukir, Armant, Esna, Elkab, Edfu, Komombo, Hatschepsut, Anubis, Obliskis, Amunmut, Mykerinoz, Snofru, Saneb, Userkaf, Kaemheset,n Anchmakai, Athjema, Hetep, Nephreth, Wesiris, Sabekhotep, Ahmose, Maat, Penonuris, Sachmet, Echnathon, Satanun, Haroeris, Ostrokon.
Bonne chance et à bientôt.*

TILTUS
*Pour Le Dieu, dans les **Voyageurs du Temps**, je te rappelle comment sortir de la prison des Crughons. Ouvre la grille de ventilation avec la clef, jette à l'intérieur la capsule de gaz et rebouche en vitesse le trou avec le papier journal. Bonne chance.*

FEAR OF THE DARK
*Pour Maxou qui est bloqué dans **Dungeon Master** : les deux autres clefs de Râ se trouvent aux niveaux 8 et 11. Elles te permettront d'accéder au « Firestaff ». Toujours pour Maxou, le sort Zo Kath Râ n'est utile qu'au niveau 13 (le niveau où se trouve le dragon). Ce sort te permet d'extraire la « Fire Gem » du mur. Il faudra assembler cette gemme au « Firestaff » pour détruire Lord Chaos au niveau 12 et ainsi termine **Dungeon Master**.
Dans **Dungeon Master**, la « Diamond edge » (une épée) est très efficace pour venir à bout des Golems du niveau 6. Je sais aussi que les armures vivantes craignent plus les coups que la magie.
Pour Hard Harry, toujours dans **Dungeon Master** : dans l'appartement du gardien, on ne peut pas ouvrir les portes. En revanche, il y a un coffre derrière une grille. Pour le faire sortir, il faut appuyer sur le bouton à gauche de la grille. Le coffre est ainsi téléporté derrière une autre grille. Il faut renouveler l'opération plusieurs fois et le coffre se trouvera à l'extérieur des grilles, au bout du couloir. Pour Lelui (Tilt n° 101), toujours et encore dans **Dungeon Master** : je sais seulement que le collier « Ilumulet » produit une légère luminosité. Pour le reste, je n'en sais rien.Dans **Chaos Strike Back**, je sais que le Lord of Darkness du dernier niveau est indestructible. Il faut donc éviter de le rencontrer.
Pour Philippe qui reste bloqué dans **Magic Pocket**, il faut faire une grande tornade, se placer dessus et baisser la manette. Le gosse bitmap fera un super saut et retombera près de la bicyclette. Pour utiliser cette dernière, place le gosse dessus, baisse ta manette et appuie très vite sur le bouton*

« fire ». Le gosse fonce comme un fou et détruit tous les monstres ! Je termine en vous donnant quelques codes pour **Populous 2**, sur Atari ST :

0 -> DOEGAC
1 -> AAWOAC
2 -> LONEAG
3 -> ACMEAB
4 -> OMJIAD
5 -> AKSUAF
6 -> OOAC
10 -> UMHEAB
11 -> EMDOAD
17 -> ETLEAB
18 -> TUMOAD
21 -> ITTIAC
23 -> SIGHAG
24 -> VEPEAB
26 -> UXCCAF
27 -> IMAT
30 -> GHTAC
33 -> MOMNAF
36 -> ADUHAC
42 -> ALJIAC
45 -> UPITAB
51 -> TTADAT
57 -> NETTAC
61 -> LILLAF
63 -> THLOAC
67 -> ACUPAD
68 -> OMTHAF
74 -> UMUGAD
77 -> HEOOAC
83 -> NEIT
89 -> TIADAG
95 -> SOTTAD
101 -> OWLOAB
105 -> UXUBAC
111 -> UHIM
117 -> CCALAG
123 -> LYNEAD
129 -> AAUXAB
133 -> AKTTAC
139 -> EMLO
140 -> UBNGAC
146 -> TUHO
150 -> MMUPAB
155 -> IMALAF
161 -> MONEAC
162 -> ABMEAF
166 -> AFIIAG
176 -> PELEAF
182 -> IIGHAC

Je vous dis à bientôt et longue vie à Tilt.

TILTUS
Pour Christian, le code du vestiaire de **Larry III** est inscrit au dos de la carte que t'a donnée Suzi. Bonne chance. La solution complète est parue dans Tilt 89.

USA KID
Pour Technobuster, dans **Space Quest IV**, au Galaxy Galleria Mall : tu dois ramasser la carte de crédit ATM sur le tapis roulant, aller dans le magasin « Big and Tall » pour y acheter une nouvelle combinaison, te rendre au distributeur automatique et y utiliser la carte de crédit ATM. Rien ne se passe ?
C'est normal... Va au magasin d'habits pour femmes et parle à la vendeuse. Une fois... déguisé, retourne au distributeur et vide le compte !
Reviens une nouvelle fois dans ce magasin et change-toi dans la cabine d'essayage. Ensuite, rendez-vous au Monolith Burger où tu dois essayer de gagner un minimum de 21 dollars.
Au cas où tu te ferais virer avant d'avoir gagné cette somme (ce qui est assez probable vu la vitesse à laquelle défilent les burgers !), ne t'en fais pas, le patron te réengagera aussi longtemps que tu n'auras pas gagné plus de 34 dollars la première fois.
Puis, va au Software Store et achète le hint book. Lis-le, et tu trouveras la première moitié d'un code (la 2e se trouvant dans le papier du chewing-gum que tu as trouvé sur le policier dans le nid au ptérodactyle). Ca ne te dit rien ? Grâce à ces deux moitiés de code, tu as maintenant les coordonnées pour ta prochaine destination ! Bonne chance pour la suite...
J'ai besoin d'aide pour **Quest For Glory II**.
Je n'arrive pas à avoir la terre magique pour combattre l'élément air. Le vendeur du magic shop veut quelque chose en échange... Comment faire pour l'obtenir ? Quel est le troisième cadeau qu'il faut offrir à l'arbre (je lui ai donné l'eau et je l'ai embrassé) pour avoir le fruit de la compassion ? Et enfin, où se trouve l'homme dont parle le dervish (l'homme dans une cage) ?

MAX
Pour Steph la Terreur qui se bat dans **Metal Mutant**, voilà ce que je sais au sujet des vannes. Au troisième, il faut commencer par fermer la première vanne et ouvrir la seconde. Ensuite, au deuxième étage, laisse la première vanne fermée et ouvre la seconde. Puis au premier étage enfin, ferme la première et ouvre la seconde.
Ensuite, de retour au rez-de-chaussée, après avoir détruit le Cervax, ouvre la première vanne et ferme la seconde. A l'écran suivant, tu verras le piston se lever. Sache enfin qu'il faut être en mode « tank » pour le franchir.

TILTUS
Pour The Rasher dans **Explora II**, voila ce que je me rappelle de la tempête qui survient à l'époque 7. Tu dois utiliser deux objets, les cierges sur l'équipage et la liane sur la mat. Une fois que le temps s'est calmé, prends les boucles d'oreilles à l'arrière du bateau et utilise les sur le générateur. Les cierges, tu as du les trouver juste avant, à l'époque 9. Quant à la liane, il s'agit de l'époque 5. Bonne quête et à bientôt sur le Message.

HYENE
A Sken et Droopy et autres vétérans de **D.M** et de **Chaos Strikes Back**.
J'ai connu enfin la death-row.
Ce n'est rien d'autre qu'une prison modèle à la grille indestructible derrière laquelle un Golem surveille les prisonniers. De temps à autre, une miche de pain rassis et un peu d'eau croupie tombent du plafond.
Quelle humiliation ! Au bord du suicide, mes quatre aventuriers s'en sont évadés : la porte ne s'ouvre que de l'intérieur.
Pour y aller, il faut donc commettre un crime ! Le mien fut de crocheter une serrure alors que je tenais dans mon autre main la Gold Key qui lui était destinée (niveau 2, serrure 21 du plan Droopy).
Pour l'évasion, amusez-vous ! Que le mana soit avec vous !

TILTUS
Pour Dryas, The Web et Stephanie, dans **Loom**, le sort de camouflage obtenue grâce au berger est tout à fait efficace si vous cliquez auparavant sur les deux hommes de la tour.

✎Solution complète

FRANCK
Eh oui, voici la solution complète de **Bat II**.
J'espère qu'elle permettra à beaucoup d'aventuriers de résoudre leurs problèmes. Je ne vais pas vous donner la manière de commencer le jeu car tout est inscrit dans le manuel.
Voici donc la suite de la solution : à cet instant, vous pouvez commencer à voler, vendre ou acheter, car vous êtes en possession d'une carte de crédit de la banque Massiglia. En ce qui concerne Bob, programmez-le de la manière suivante :
A)
- Analyse-moi
- Si faim, affiche faim, end
- Sinon
- Si soif, affiche soif, end
- Sinon,
- Si fatigue, affiche fatigue, end
- Sinon,
- End
B)
- Analyse humain
- Si shedish, traduire bat
- Sinon
- Si humain agressif, alarme
- Sinon
- Affiche perception (pour éviter de vous faire agresser lors d'un vol)
- Affiche l'heure
- End

Bon, voilà une chose de faite.
Avant de commencer véritablement le jeu, il va vous falloir un maximum de crédit. Voici donc une des meilleures façons de procéder : restez donc dans la réception de l'hôtel et demandez à Bob un implant de morpho et un d'hypercep. Dès qu'une personne passe devant vous, choisissez l'option « acheter ».
Vérifiez si elle dispose d'un sac et si tel est le cas, mettez tous les objets à l'intérieur. Choisissez l'option « voler ». Dans 90 % des cas, cela marchera. Avec un peu de patience, vous pourrez mettre dans deux ou trois sacoches l'équivalent de 4 000 crédits que vous pourrez « vendre » et voler tout de suite après. Au bout de 2 ou 3 heures de jeu, vous disposerez d'un montant de 10 0000 crédits, sans oublier un maximum d'objets. Si, dans votre inventaire, vous disposez d'un « aureus » (40 000 crédits), il vous servira à enrôler quelqu'un dans votre équipe, vous donnant ainsi la possibilité d'en apprendre un peu plus sur les divers sujets proposés ou de trouver à votre place un objet important...
(Il faudra lui donner la pièce avant et, si vous lui avez donné un visiophone, vous serez toujours en contact avec lui). Je vous laisse le soin d'acheter ou de voler la nourriture. N'oubliez pas de dialoguer avec les autres humains.
1re mission : banque Massiglia
Objet obligatoire : restituteur vocal + bande vierge, carte d'accès C.A.I. (sylvia), carte A, TA, RX (agence de voyage).
Déroulement : prenez le via express direction terminus TB.

Prenez un taxi et rendez-vous sur la tour Minerva. Prenez connaissance des actions achetées ainsi que de leurs propriétaires (ordinateurs C.A.I.). Repartez de cette tour pour aller sur la tour Carmenta. Demandez un rendez-vous avec le big boss (en général, 16 ou 17 heures). Entrez dans son bureau et questionnez-le. Puis, achetez-lui des titres. Comme vous n'aurez pas assez de crédits, repartez voir Sylvia pour avoir un nouvel ordre du jour.
2e mission : cambriolage de la banque : objets obligatoires : 1 restituteur vocal + bande (qui ne sera plus vierge), 1 flacon de Ditroxil (pharmacie), 1 axial à ventouses (quincaillerie), 1 tablette mémorielle (bar peristyle) 5 000 crédits !!!, 2 lentilles de contact codeur (opticien).
1 000 crédits !!! , 2 ou 3 armes chargées à bloc (armurerie), 4 ou 5 champs de forces ou autres protections (idem).
Déroulement : si vous n'avez pas d'axial, dirigez-vous au teminal TC. Vous pourrez acheter ou voler diverses choses. Si vous l'avez déjà en votre possession, partez dans le secteur nord, terminal TA1.
Allez dire un petit bonjour à l'armurier (côté droit en face de l'hôtel). Si vous passez à côté du pharmacien, prenez donc du ditroxyl.Voici le plus important : au péristyle, entrez dans la petite salle du fond. Une équipe de trompe-la-mort vous attend. Achetez la tablette et partez voir l'opticien. Attention toutefois... avant de lui commander des verres, prenez la tablette et cliquez-la dans la figurine de Bob (inventaire). Il vous donnera la solution. L'opticien ne vous rendra pas la tablette. Quelques secondes plus tard, les deux ringards vous attaqueront afin de vous voler cette tablette. Donc, soyez prêt à vous défendre.
Note : après chaque combat, vous pourrez récupérer les objets par terre en cliquant dans la loupe (inventaire) .Partez au terminal TB1 afin de prendre possession d'un katatruck. Pour le vol de la banque et durant la nuit, il vous faudra atterrir sur la plus haute tour avec une vitesse de 1PWR. Cliquez sur le mur et entrez. Passez les lasers. Pour récupérer les objets du coffre, procédez avec la loupe de l'inventaire. Retournez au terminal et reprenez des forces, vous en aurez besoin pour la suite !
3e mission : contrats de la société Welco.
Objets nécessaires : armes, munitions, champs de forces.
Déroulement : prendre la direction du terminal TC. A l'intérieur du secteur et dans une rue toute droite, vous trouverez un grand hangar avec des murs verts. Passez la porte et au premier étage, vous trouverez le dirigeant de cette société, mort. Repartez dans la rue et attendez-vous à une attaque surprise des meurtriers. A la fin du combat, que vous gagnerez j'en suis sûr, vous trouverez par terre les 25 contrats. Repartez en direction du terminal TB.
4e mission : visites diverses
Objet : journal roma news.
Déroulement : arrivé au terminal TB, prenez un taxi pour la tour vertumnus. Entrez et dirigez-vous tout droit. Au bout du couloir, vous trouverez la secrétaire du juge. Prenez un rendez-vous. (16/17 Heures). Entrez dans son bureau pour lui acheter ses contrats. Etrange, il n'y a rien à vendre !!! Pas de panique, vous avez autre chose à faire...
Prenez la direction du terminal TA. Dans une grande rue, vous prendrez la direction de gauche, puis vous entrerez dans une maison (dont le propriétaire est mort, voir journal). Trois portes fermées sur votre droite vous paraîtront suspectes...
Effectivement car, sur la colonne de droite, un mécanisme ouvre la première. Vous entrerez dans un laboratoire afin d'y prendre un livre qui sera automatiquement traduit par Bob (inventaire/loupe), gardez-le pour Sylvia. Retournez donc lui raconter vos mésaventures... direction Astroport.
5e mission : passe prêteur.
Objet obligatoire en début de mission : la fausse carte prêteur.
Déroulement : prenez la direction du terminal TB pour accéder à la tour Janus. Vérifiez sur la plaque qui se trouve en levée de séance, puis, dirigez-vous au sauna. Passez en mode inventaire et cliquez dans la loupe.
Il faudra prendre la carte d'un prêteur libre (en levée de séance) et y mettre la fausse carte à la place. Surtout, ne rien prendre d'autre). Repartir ensuite à l'Astroport pour y prendre un vaisseau spatial.
6e mission : mines de ditroxyl.
Objets obligatoires : robe de prêteur (magasin de Roma II), une véritable carte de prêteur, aucune autre carte ne devra être en votre possession (sauf celles de l'agence de voyage).
Déroulement : louez un vaisseau pour accéder à la planète. Pour y entrer, il faudra arriver à faible vitesse. Une fois à l'intérieur, présentez vos papiers au garde, puis, passez votre chemin.
Attention !!! Beaucoup de versions sont buguées donc, ne dialoguez pas, ne combattez pas. Prenez la foreuse afin d'entrer dans les mines. Sur votre écran, vous verrez des cases un peu partout. Celle qui est visée est à l'extrême droite, la deuxième en partant du haut. A l'intérieur de celle-ci se trouvera un container bleu qu'il vous faudra traverser. Un message vous préviendra ainsi qu'un écran graphique.
En aucun cas, vous ne devez vous poser sur une dalle de couleur verte.
Si tout s'est bien passé, vous pouvez reprendre le chemin du retour sur Roma II.
Note : la piste d'atterrissage est à plusieurs kilomètres de Roma II. Sauvegardez votre jeu avant de partir .
7e mission : la prison
Objet : on vous prendra tout pour vous coller en taule !!!
Déroulement : à votre arrivée, on vous accusera du meurtre de Sylvia et on vous mettra en taule. Génial, non ! Sur votre écran, trois possibilités vous sont offertes, gauche : restaurant !!! droite : entraînement/combat gladiateur , en face ?
Pour être gracié, vous devrez garder à manger et à boire pour finalement le troquer, ce qui vous donnera un objet important. Pour l'avoir, il faudra prendre, en particulier, la défense d'un prisonnier lors d'un repas. Il s'agit d'une sonde de douleur.
A ce moment vous pourrez combattre le robot (facile) puis combattre dans l'arène.
Surveillez le pouce du roi et suivez ses directives de fin de combat. Au bout de 3 combats, vous serez gracié et vous découvrirez une chose surprenante...
Dernière mission... Il faudra vous rendre sur la tour Koschan. Attendez minuit pour pouvoir passer la porte.
Attention à la caméra, passez à droite pour couper le système d'alarme puis, repartez dans le couloir et prenez la direction du coffre. Appuyez sur les lampes de gauche et ... vous avez terminé le jeu. Bravo !!!

AMBON

*Dans **Monkey Island II**, pour avoir la partie de la carte de Elaine, il faut tout d'abord prendre la rame et ensuite obtenir la cane à pêche en volant le poisson d'Elaine. Puis, rejoignez la falaise et servez-vous de la canne à pêche. La partie de la carte va sur le grand arbre. Utilisez la rame qui va se casser. Emmenez-la ensuite chez le charpentier. Après, il vous faut revenir sur vos pas et utiliser à nouveau la rame renforcée. Une fois en haut, prenez donc le télescope. Mais j'oubliais ! Il faut également prendre le chien d'Elaine et retourner en haut de l'arbre. Lâchez le chien sur le tas de papier et il ramènera la carte. A plus !*

ANONYME 2

*Help ! Dans **Knightmare**, à la deuxième quête, j'ai ouvert deux portes « gold » grâce aux clefs trouvées dans les passages secrets. Mais je ne sais vraiment pas quoi faire aux salles « mystic doors » et « mystic chamber ». Dans cette dernière, j'ai remarqué des ronds en bas du mur... Près du lance-fireball, un cercle de diamant semble être conçu pour le dé. Mais comment agir ? Merci d'avance à tous et à toutes.*

MAX

*Pour Fabian et avec un peu de retard, voici un peu d'aide pour le déjà ancien **Shadow of the Beast II**. Devant la porte, il faut tuer le Gobelin, cela ouvre la trappe, puis trois autres adversaires. Ensuite, monte le plus à gauche possible et pousse le bouton. Tu descends chez les Gobelins pour ramasser une clef sur la droite. Tu seras emprisonné mais ne t'inquiète pas, cela fait partie du jeu. Il faut en effet donner la bouteille au garde de la cellule pour qu'il s'endorme. Ouvre ensuite la porte en tirant dessus, tue le garde et ramasse la clef. Monte délivrer le prisonnier avec la clef 2. Monte chercher la bague et ouvre la porte avec la clef 1. Il ne te reste plus qu'à sortir de la grotte pour poursuivre l'aventure. Bonne chance.*

CLINT

Pour Jory qui est perdu dans le labyrinthe que forme ce satané château d'Ivanhoé, je tiens à te rappeler quelques cheat mode très utiles. Active la pause (P) puis tape « JC IS THE BEST » pour les

message in a bottle

ST ou « WOBINETTE » pour les Amiga, puis sur RETURN. L'écran flashera. Ensuite, durant le jeu, il te suffit d'appuyer sur DELETE pour faire disparaître les ennemis et de taper « WOBIN » (sans la pause) pour changer de niveau. Voici le trajet le plus rapide dans ce château, un trajet que j'ai vérifié plusieurs fois. Les codes sont D = droite, G = gauche, F = porte en face, H = porte prise de dos et M = monter un escalier : G-F-F-F-D-D-F-D-H-M, puis H-M, et enfin H-H-D-D-D-D-H-D-D-H-H-H-G. Voici donc le roi Richard resté trop longtemps introuvable. Il ne te reste plus qu'à admirer l'image finale ! Toujours pour Jorry, dans **Batman the Movie**, tape à la page de présentation « MAJJJJ ». Tu obtiendras alors des vies infinies et changera de niveau grâce à la touche F10.
Pour ma part, je cherche des vies infinies pour **Moktar**, le recordman du monde côté longueur de chargement, après Game Over. Bye Bye !

STEPH LA TERREUR
Dans **Vodoo Nightmare** sur Atari ST, cherchez la chaîne 53 79 00 00 1B D4 et remplacez la par 60 04 00 00 1B D4 pour obtenir des vies infinies. En ce qui concerne l'énergie, remplacez 53 79 00 00 1B CC par 60 04 00 00 1B CC.
Dans **Wins of Fury**, rappel : il faut taper « ST-FOREVER ".
Dans **Back to the Futur II**, mettez le jeu en pause et tapez « THE ONLY NEAT THING TO DO ».
Bon courage à tous !

TILTUS
Pour The Edge qui lutte dans **Fascination**, tu as bien sûr trouvé la K7 dans le revers de la veste de Miller. Observe maintenant les livres. Sur l'un d'eux, un ressort déclenche l'ouverture d'un passage secret. Il suffit de tirer sur le cordon qui apparaît alors pour trouver le dictaphone. Bonne chance et à bientôt sur le « Message ».

DIDIER
Je suis bloqué au second niveau de **Shadowlands**. Il m'est impossible de combler les trous qui bloquent le passage. L'énigme me dit « Cast some light on the problem ». Mais c'est surtout de VOS lumières dont j'ai le plus besoin ! Merci d'avance.

STEPHEN
Pour ceux qui connaîtraient quelques difficultés dans le jeu fabuleux qu'est **Projet X**, voici quelques petites astuces pour franchir le deuxième et troisième niveau. Pour vaincre la forteresse du deuxième niveau, placez-vous en haut et à droite et laissez le ou les missiles faire le reste. En ce qui concerne le troisième niveau, placez-vous cette fois en bas et à droite pour détruire les deux vaisseaux.
Quant à moi, je voudrais savoir s'il existe un moyen de reprendre le jeu directement au quatrième niveau. Actuellement, je suis toujours obligé de me refaire le niveau 3. Dur, dur !

OLIVIER
Pour tous les fans de **Captive**, sachez que le Greaser sert à aller plus vite. Il permet notamment d'éviter que les droïds en surcharge ralentissent le groupe. Autre remarque, pour détruire les mines, il faut enlever le bras droit et lancer une balle à deux cases de la mine.
Quant à l'optic 5, le Magma Scan, ce n'est rien d'autre qu'une simple boussole.
Pour ma part, il me reste encore une incertitude. Qu'est-ce que le Fixer (le type 6) ? Servirait-il à désenrayer les armes ?

METALLICA FAN
Salut à tous les fans du « Message ». Je suis encore bloqué au niveau 4 de **Cadaver**. Je possède une clef, mais impossible de passer le hall central dans lequel trois monstres m'anéantissent. Help me !

THE PAUWER
Voici quelques indices pour **Lure of the Temptress**.
Mettez le feu à votre « lit » dans la cellule, puis enfermez le garde dans celle-ci.
Délivrez ensuite le prisonnier de la dernière chambre en utilisant le couteau sur les lanières de cuir. Utilisez maintenant la bouteille, derrière le sac, et le tonneau pour donner à boire à l'autre prisonnier qui vous dira comment on peut sortir de là.
En fait, il suffira de pousser des briques dans le mur de droite. Pour la suite, je suis un peu coincé et j'ai grandement besoin de votre aide. Une fois dehors, je trouve le forgeron et ensuite, c'est la galère...
Aidez-moi please.

TILTUS
Pour le Biterois et avec un peu de retard, toutes nos excuses, voilà ce qu'il faut faire dans la cuisine de **Fascination**. Déjà, n'ouvrez pas le passe-plat et ne touchez pas aux verres. Ensuite, commencez par prendre le torchon, la soude et la cuvette. Examinez les livres. Prenez la lessive ammoniaquée, mettez le masque et placez la soude dans la cuvette. Cliquez ensuite sur le robinet, utilisez le torchon sur l'eau, puis le torchon mouillé sur le crochet. Mettez maintenant l'ammoniaque dans la cuvette, cliquez une fois sur le passe-plat, une fois sur le verre, prenez l'eau de javel et mettez-la dans la cuvette. Cliquez une deuxième fois sur le passe-plat, puis sur la cuvette et fermez le passe-plat. Prenez vite le torchon mouillé et appliquez-le sur la fente. Si la manœuvre a réussi, votre ennemi est KO, c'est sûr ! Il ne vous reste plus qu'à délivrer Lou. Vous apprendrez alors que Kenneth est au Blue and Red Club. Let's go pour la suite de l'aventure. Bonne route !

SUPER DEFI
Pour Jérôme dans **Dungeon Master**, le bon chemin pour passer la salle remplie de portes de téléportation est droite, arrière, avant, gauche, droite et arrière.
Pour le jeu **Magic Pockets**, dans le monde 3, lancez des glaçons sur l'eau.
Je cherche quant à moi des vies infinies pour Xenon 2.

✎Solution complète

FRANCOIS
A la demande générale, voici enfin la solution complète de cette saga très belle mais peut-être un peu trop linéaire et facile, j'ai nommé **Heart of China**.
1/ Introduction
L'histoire que je vous décris ci-après n'est qu'une solution valable pour finir le jeu : en effet, celui-ci peut être terminé par plusieurs chemins possibles, ce qui lui octroie une durée de vie accrue.
Dans ce qui suit, les chiffres entre parenthèses sont les numéros des phrases valables dans les dialogues, celles qui vous permettront d'aller plus loin dans le jeu ou encore d'obtenir certains objets très utiles.
2/ Hong kong
Au tout début de l'histoire, ne vous attardez pas aux docks de Hong kong, prenez un pousse-pousse pour vous rendre dans la ville. Avant toute chose, n'omettez pas de vous procurer le bout de papier qui vole dans la rue. Rentrez dans le bar et causez avec Ho, le barman (3,3,2), ensuite (1,2) à Goon et enfin (1,2,3) à Chi. Faites un avion du bout de papier ramassé dans la rue et donnez-le à Chi. Maintenant, le Chinois vous suivra dans votre quête. Sortez du bar et rendez-vous chez Chum, l'herboriste. Parlez-lui en tant que Lucky mais comme cette femme a horreur des Américains, Chi, le Chinois devra lui parler. L'herboriste vous explique que pour lui permettre de faire des herbes de guérison, il lui faut des excréments d'une mouette, aux docks. Allez-y sans tarder, donnez la prune de Chi à l'oiseau et attendez que tombe l'excrément. Ramassez-le et retournez chez l'herboriste. Mettez l'excrément dans le pot, sur la table. Elle va vous parler (2,1). Munissez-vous de son passeport et du plan, puis sortez. Reprenez le pousse-pousse et rendez-vous à l'aéroport. Là, Lucky devra parler à l'officier de l'immigration (2). Vous voilà dans l'avion, Chi doit ramasser la corde et le grappin. Puis vous décollez.
3/ Chengdu
Tout d'abord, atterrissez près de la rivière. Sortez de l'avion et attendez que le paysan arrive près de vous. Chi se fera un plaisir de lui parler (2,2,2). Prenez et mettez les habits du chinois. Utilisez la corde sur la vache et allez tout de suite à la forteresse de Li Deng. Ecoutez les dires du paysan et avec Chi, marchez jusqu'à la grande porte, en utilisant la ruse de l'homme précédent, vous vous retrouverez dans l'enceinte assez rapidement. Changez-vous et revêtez-vous de la combinaison ninja. Allez dans la petite cabane à gauche et prenez les clefs. Ensuite, entrez dans le palais par la porte principale. Vous ne craignez rien, les ninjas étant invincibles. Ecoutez attentivement la conversation, sortez et introduisez-vous discrètement dans la salle à manger (à gauche). Prenez la bouteille de vin. Rendez-vous dans la cuisine, prenez les deux gros poulets rôtis et donnez le vin au gentil chien. Il va tomber ivre mort. Allez dans la chambre, ramassez le couteau, ouvrez la

porte et faufilez-vous jusqu'au grand hall, où là, vous faites connaissance de Kate qui est dans une bien mauvaise situation. Sortez de là pour vous rendre au mur ouest de l'enceinte. Utilisez la corde sur le grappin et lancez l'ensemble sur le mur. Vous voilà deux maintenant dans cette forteresse. Rendez-vous devant le palais de Li Deng. Attendez le moment propice pour vous faufiler dans la salle à manger. Renversez la lampe à huile, maintenant, faites vite. Allez rapidement dans la cuisine, puis dans la chambre et enfin dans le grand hall. Fermez vite la porte avant que les gardes arrivent. Lucky doit alors se servir de son revolver pour tuer un des deux serpents qui menacent Kate. Mais malheureusement, elle se fait piquer par l'autre. Prenez la pauvre femme et transportez-la jusqu'au balcon, dans le fond de la pièce. Prenez la petite cordelette rouge de la tenture et utilisez cette fois la corde sur le balcon. Pendant ce temps, Chi retient les soldats de la garde de Li Deng. Une fois en bas, courez vite vers le garage à tank et introduisez-vous tous les trois dans un de ces gros chars. Utilisez la clef dans la fente à gauche et tournez-la. Ensuite, appuyer sur « start ».

Première séquence d'arcade : la simulation de tank.

Dans cette scène d'arcade, vous pouvez, si le coeur vous en dit, la passer, mais comme elle est assez amusante, il vaut mieux ne pas rater ce petit divertissement. Il faut arriver sain et sauf à votre avion mais pour cela, il faut abattre deux chars. Descendez la montagne en ralentissant dans les virages « en épingle à cheveux ». Détruisez le premier tank. Arrivé dans le fond, au carrefour, il faut prendre à gauche, continuez, laissez passer les vaches, avancez un peu et retournez-vous vite. Attaquez le dernier char, retournez-vous et enfin continuez tout droit. Vous voici arrivé à votre avion. Vous vous envolez aussitôt.

4/ Katmandou

Arrivé plus ou moins à bon port, il vous faut absolument sauver Kate d'une mort horrible. Chi va vous parler (1,3,2). Il reste donc seul avec Kate pendant que Lucky va chercher de l'aide, bien qu'en râlant. Pendant ce temps, donnez les herbes à Kate. Entrez dans l'avion et ramassez l'imperméable et la couverture de laine. Utilisez ceux-ci sur Kate. Attendez un peu et enfin donnez vos dernières herbes de guérison à la pauvre malade. Pendant ce temps, Lucky est recueilli par ce qu'il croit être l'abominable homme des neiges. Ama, votre secouriste va vous parler (3,1,1,1). Enfin, sortez de cette maison et allez au Junkyard (à gauche) et prenez la petite boîte à cigares. Discutez avec le petit garçon, Kubla. Il est capricieux et veut en échange de l'essence qu'il peut vous donner, un jouet. Que pensez-vous d'une petite voiture ? Pour la fabriquer, rien de plus simple. Utilisez les baguettes de Chi sur la boîte à cigares et ses pièces de monnaies sur cette même boîte. Donnez l'auto obtenue à Kubla. Celui-ci, reconnaissant, vous donnera un long tuyau. Ensuite, allez à l'office du télégramme et conversez avec Nalini, la guichetière. Vous allez envoyer un message à E.A. Lomax, le père de Kate. Après ceci, faites une petite visite au Lama, écartez tout d'abord son disciple (3) et enfin rencontrez cet homme mystérieux. Parlez-lui (2,2), pas très bavard !!! Sortez et rentrez dans le bar du coin, discutez avec l'homme de la table, Sardar. Malheureusement, il n'aime pas les étrangers. Ca ne fait rien, parlez à Bijaya, le barman (2,1). Reprenez la conversation avec cet antipathique de Sardar et grâce à la boisson, il est devenu plus bavard (1,2). Vous avez compris : Pour sortir de ce village, il faut délivrer le village de ce tyran de Bojon.

Rien de plus simple, allez chez lui, parlez-lui (3,2,1) et fou furieux, il va faire jeter Lucky en prison. Heureusement que Chi n'était pas là. Maintenant, le voilà seul. Il faut absolument délivrer votre ami. Surtout, n'allez pas chez Nalini. En effet, celle-ci ne pense qu'à obtenir un rendez-vous avec le Chinois. Mais rendez-vous plutôt chez Ama, la tante de Bojon. Cette femme, folle furieuse, va aller délivrer Lucky.

Maintenant, il vaut mieux ne pas retourner chez ce sombre personnage. Il aurait vite votre peau. Retournez chez Ama et discutez avec Kate, enfin guérie (3,1). Sortez et allez au bar. Reparlez à Sardar et donnez-lui votre revolver. Vous venez de provoquer une révolte. Les habitants, reconnaissants de ce que vous avez fait pour eux vont vous aider à réparer l'avion et à vous faire repartir pour Istambul.

5/ Istambul. Dans cette partie, contrairement aux autres, vous dirigez Kate et Lucky et non plus Chi et Lucky. Sortez de l'avion et parlez au mécanicien. Entrez dans la ville et enfin dans le centre ville. Allez dans l'autre rue, à droite et entrez dans le British Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout, ne prenez pas d'alcool. Au téléphone avec E.A. Lomax, dites-lui (2,3,2). Ensuite, sortez, Lucky va se faire malheureusement capturer par des gardes. Kate va donc se retrouver toute seule. Tout d'abord, allez au magasin du coin (à gauche), vendez votre grosse broche en or au marchand Kassim et conversez avec lui (3,2,1,2). Achetez la scie à métaux. Sortez et allez de l'autre côté de la rue. Là, parlez à Mohmar, l'« arnaqueur du coin » (1).

Deuxième séquence d'arcade : le jeu de réflexion.

Ce petit jeu assez simple est juste fait pour vous faire gagner de l'argent. Il consiste à découvrir un petit caillou en dessous de trois coquillages que Mohmar mélange. Si vous découvrez la pierre, vous gagnez de double de votre mise. En fait, pour être à l'aise, il vous faudrait avoir 200 F d'argent local. Faites très attention car cet homme triche et essaie de vous distraire.

Après ceci, allez à la gare. Discutez avec le guichetier (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Dirigez-vous vers des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1). Il vous donnera une fleur, prenez-la. Conversez avec le marchand de chameaux et achetez-en un (3).Allez dans le centre ville, puis vers le palais et à gauche, près de la prison. Parlez à Almira, la vieille femme près de la roulotte (1) et donnez-lui la fleur. Elle vous aidera à libérer votre ami Lucky. Enfuyez-vous à la gare et prenez le train. En route vers Paris !

6/ Dans le train vers Paris

Pendant le trajet, on vous demandera de vous mettre dans la peau du personnage que vous voulez. Choisissez Kate (le numéro 2) et un dialogue avec Lucky va alors s'entamer (2,1,1). Alors que tout allait bien, cet imbécile de Tong arrive.

Troisième et dernière scène d'arcade : le beat-them-all. Vous pouvez passer cette scène, si vous échouer trop souvent. Il faut faire tomber Tong du train en le poussant vers la gauche. Attaquez-le et entraînez-le vers la fin du train. Le dernier wagon se détachera, et Tong mourra. Là, un chaleureux baiser de Kate vous attend.

7/ Paris

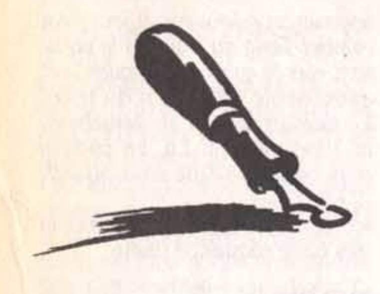
Ici, rien à faire, sinon observer la très belle séquence finale.

THE BIG PS

Salut, j'ai deux ou trois astuces à vous communiquer. Premièrement, dans ***Civilization****. Quand une ville se révolte, mettez un temple, une cathédrale et ensuite un « colosseum ». Si vous voulez écraser tous vos voisins en technologie, faites comme suit : au début, créez bien la ville. Si elle ne se développe pas assez vite, votre ville va redevenir un « settlers ». Avec celui-ci, faites une nouvelle ville la plus vite possible et refaites la même chose. Mais attention : je vous conseille quand même de créer, en premier lieu, une milice (pour trouver des maisons, se défendre...). Au point de vue technologique, dirigez-vous vers la « literacy », ensuite vers « university ». Dès que vous avez le 1er, construisez une « library ». Dès que vous avez le 2nd, construisez une « university ». Chacun de ces bâtiments augmentent la science de 50 %. Essayez ensuite de faire le SETI programme qui augmente de 50 % la science dans toutes les villes ! Bonne chance.*

Tilt et Tiltus remercient vivement tous les correspondants du « Message » et tout particulièrement El Ultimo, Cedric et Mytrix, Christian R., Trafalgar et Cocotte, Michel H., Bigben, Greg, ST Friend, Julien M., Alain L., Gil, Philippe M., Alf le Red, Kill Ray, Teck, Pierre et Thomas, Fenrhyl, Nouwanda et Kix, Cécile H., Guillaume P., The Dusklord, Thierry H., Playboy, Vital, Mordack (alias Momor pour les intimes, une charmante aventurière !), James T Kirk, Fabrice de P., Skyman (bonjour au rayon des disques), Patrice L., P et P.Y., Cedric B., the Maze Echo, Ivan le Fou, Lord Nicolas of Loches, Guillaume C., Eric R., Pat le Rouge, Eric R., Jean-François R., Stephane D., Philippe R., the Big PS, Jean-Michel C., Technobuster, Frédéric D., François C. et Antonio.

forum





Edito

Certains d'entre vous sont des vrais « fans » de* Tilt*, d'autres sont critiques mais justes, d'autres encore sont d'une mauvaise foi... Cependant vous désirez tous avoir une réponse, soit pour l'information qu'elle peut apporter, soit pour le simple plaisir d'être publié et d'avoir votre nom dans le magazine. Plus que les sondages, le courrier nous donne, à nous journalistes de* Tilt*, un point de vue privilégié sur votre perception du journal. Nous vous informons et, un mois après, nous savons si vous avez apprécié ou non. Comment ferions-nous sans cela, pour mieux répondre à votre attente ?

Jean-Loup Jovanovic

PS : Aux revendeurs qui font traîner les réparations pendant plusieurs mois, je suis en train de préparer un petit papier sur ce sujet (pas la peine de vous cacher, j'ai les noms !!!). Blague à part, une boutique parisienne est dans mon collimateur. Je pense qu'elle n'aura pas de mal à se reconnaître (j'ai reçu trois lettres la concernant en moins d'un mois !).

Le PC : bien, mais peut mieux faire

Tout d'abord, félicitations pour votre journal, et surtout pour « Forum »! Enfin une rubrique où on peut s'exprimer librement ..

J'ai quelques remarques à faire sur le courrier des derniers temps...

1) D'accord, vous êtes du côté des *PC*, mais les gars qui vous écrivent pour ne plus tester que de l'*Amiga* ou du *ST* se plantent... Il y a une énorme base de *PC* installés, si le marché évolue vers le *PC*, suivez !

Seul conseil : mettez un sticker qui précise pour qui est le jeu ! (Oui, vous le faites ! Mais je le veux en haut à gauche de la page, noir sur blanc pour ne pas découvrir que *Push Over* n'arrivera que dans plusieurs mois sur *PC*. Raaaaahh !!!).

2) Sur la lancée du *PC* :

- le *PC* est une machine puissante, mais ce qui fait sa force, c'est sa compatibilité. Tous les modèles existent, du clone au modèle de marque (dont les prix s'effondrent). Pour jouer aujourd'hui, un *PC* 386 33 MHz est devenu un minimum pour avoir une bonne animation, un bon disque dur de 100 Mo, un écran VGA couleur, le tout s'obtient pour 7 000 à 8 000 F. Vu comme ça, le *PC* c'est le pied, mais...
- le *PC* n'est pas facile à appréhender : problèmes de config.sys et autoexec.bat, mémoire, compatibilité entre cartes, vitesse, horloge, etc.
- les extensions jeux coûtent les yeux de la tête : joysticks à 700 F, cartes son à 1 000 F, souris à 1 000 F, etc.
- les logiciels ne sont pas donnés (200 à 500 F pour les jeux) et leur fonctionnement n'est assuré qu'avec une configuration haut de gamme.

Conclusion : le *PC* c'est bien, mais c'est pas encore la panacée. Continuez donc à tester tous les logiciels pour toutes les machines. Et longue vie à l'*Amiga* et au *ST* !

D'autres remarques sur le *PC* et sa puissance : vous dites que seul le 386 permet de tirer parti de la puissance des *PC*, pourtant le système d'exploitation MS-DOS continue de tourner en 16 bits, alors :

- pourquoi les éditeurs de jeux ne s'associent-ils pas pour créer un système d'exploitation orienté jeux en vrai 32 bits, multitâche, orienté objet, simple, puissant ? Ce serait, à mon avis, la vraie solution pour avoir un super système (aujourd'hui, c'est de la bidouille : MS-DOS n'est pas fait pour les jeux !)

Enfin, je lance un appel à tous ceux qui trouvent les prix des jeux trop élevés : rebellez-vous, faites des pétitions (Tilt : lancez une pétition pour que baissent les prix, que se créent plus de VPC, etc.), gueulez ou n'achetez plus de jeux ! Non, pas de piratage, plus d'achat du tout ! Si pendant un mois, personne n'achète, les vendeurs vont le sentir passer ! C'est eux qui s'en mettent plein les poches, c'est vous qui déboursez, ça suffit !

Hugo

■ *8/20 pour le style, mais 18 pour le fond ! J'aime beaucoup ta façon de présenter les choses.*

1) Le PC s'est affirmé comme une machine ludique de premier plan. Le ST et l'Amiga continuent d'exister, le PC aussi, tout va bien (vous voyez bien, j'avais raison de vous dire de ne pas vous en faire...). Pour le « sticker » tu as pu remarquer qu'on fait des efforts !

2) Le PC est une machine puissante, dont le prix ne peut que continuer à baisser. C'est une véritable révolution qui est en train d'avoir lieu, avec l'apparition des OS 32 bits - je ne parle pas d'OS/2 mais de NextStep 486, de Windows NT (et Windows 4), etc. Le P5 de Intel est aussi très attendu (à quand les jeux "P5 avec 10 Mo de RAM libre et 200 Mo de disque dur minimum ?"). Enfin, les cartes mémoire (PMCIA) devraient faire un tabac d'ici à un ou deux ans... Evidemment, tout cela va être très cher, mais cela va aussi faire baisser tout le reste, et les 486 33 sont déjà à la porte du 10 000 F tout compris... Le PC n'est effectivement pas facile à appréhender, bien moins, par exemple, que les ST ou Amiga. Mais l'apparition d'OS graphiques (ceux cités plus haut) devraient simplifier l'accès des utilisateurs. Le PC étant encore maintenant une machine« de luxe », il est normal que les prix des extensions, même ludiques, soient excessifs.

Cela dit, ceux que tu cites sont exagérés, on trouve par exemple des souris ou des joysticks à moins de 300 F. Enfin, les jeux sont à des prix équivalents (peut-être 20 ou 30 % plus cher, mais c'est tout) aux jeux ST et Amiga. Ils sont de toute façon bien moins chers que sur consoles... Personnellement, je trouve que PC, ST et Amiga cohabitent plutôt pas mal.... MS-DOS est une couche assez mince, qui ne gêne en rien la programmation d'applications 32 bits. La seule excuse qu'ont les programmeurs est leur manque d'habitude dans ce domaine. Mais il n'est nul besoin d'un environnement spécifique (fais-moi confiance, je sais de quoi je parle). De toute façon, avec l'arrivée des OS 32 bits (re-cf plus haut), le problème va se déplacer. On demandera avec le P5 qu'est-ce qu'ils attendent pour faire un OS 64 bits. Enfin, pour les prix des logiciels, je pense en effet que la concurrence a du mal à jouer... Les utilisateurs (vous !) sont les principaux responsables : vous vous jetez sur les nouveautés sans prendre le temps de chercher le meilleur prix. Si vous lancez cette mode, je suis sûr que l'on trouvera rapidement des revendeurs proposant des rabais de 30 % ou plus...

Minitel en Belgique

Votre revue est super, mais il est regrettable que nous, en pays étranger, soyons mis un peu de côté.

Y a-t-il un service Minitel en Belgique ? Peut-on correspondre avec un Minitel en France ? Pourquoi pas 2 ou 3 pages sur les bonnes adresses en Belgique ou autres, magasins, etc. ?

SVP, ne faites pas comme *Joystick* avec ses 20 ou 30 pages de consoles, ou *Génération 4* avec sa disquette démo qui ne doit pas être gratuite, vu le prix de la revue (252 FB contre 190 FB pour *Tilt*). Ce serait mieux de mettre un bon vieux jeu complet. Y a-t-il des gagnants étrangers aux concours ? Votre couverture est superbe maintenant.

Laurent

■ *J'évite généralement toutes les lettres attaquant nos confrères. En l'occurrence,* Joystick *et* Generation 4 *ont, parmi leurs points forts, respectivement les consoles et la disquette, et les lecteurs de ces revues sont, semble-t-il, satisfaits de ces magazines. Tilt n'est ni Joystick ni Gen4, les consoles ont été exclues du journal il y a déjà plusieurs mois, et les disquettes démo ne sont qu'occasionnelles. Chacun son truc. Correspondre avec le Minitel depuis un pays étranger est normalement possible,*

mais onéreux. Il te faut un modem, configuré en : vitesse 75/1200 Bds, 7 bits, 1 bit de stop, parité paire. Tu peux ensuite appeler la France, et essayer le 36 15. Mais de toute façon, ce sera très cher... Pour les infos « magasins », il faut que les revendeurs nous informent de leur existence. Donc, messieurs les revendeurs, informez-nous de votre existence, s'il vous plaît.

Du ST au PC

a) J'aimerais vendre mon 1040 STF avec moniteur monochrome *Atari* SM 125 et moniteur couleur CM 1132, avec une imprimante Star NL 10, plein de logiciels... Combien crois-tu que je puisse en tirer ?
b) J'aimerais m'acheter un compatible *PC*. J'ai deux solutions : un 386 à 40 MHz avec disque dur de 130 Mo, carte et écran SVGA couleur, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, MS-DOS 5 et Home Office Dine (qu'est-ce que c'est ?) pour 1320 F, ou bien la même offre, sauf un disque dur de 240 Mo et sans Home Office Dine pour 14 500 F. Que me conseilles-tu ?
c) Dans les packs S.M. Pro + lecteur de CD-Rom et Pro Audio Sp. + lecteur de CD-Rom, les lecteurs de CD sont-ils bons ? De plus, dans les pubs, on peut lire « lecteur CD interne ». Cela veut-il dire qu'il se place dans un emplacement libre, comme les autres lecteurs « normaux » ?
d) Quel logiciel de dessin utilise les possibilités du S-VGA ? Quel est son prix ?
e) J'aimerais programmer mes jeux. Quels logiciels me conseilles-tu ? Quels sont leur prix ?
f) Avec quels logiciels sont programmés les jeux Sierra ou Lucasfilm ?
g) Dans un ancien numéro, vous parlez d'un compacteur « Double Disk » qui permet d'avoir avec un disque dur de 40 Mo de la place pour 160 Mo. Marche-t-il avec des jeux ? Y a-t-il un ralentissement ? Quel est son prix ? Existe-t-il un meilleur compacteur ?
h) J'aimerais connaître la place occupée par les jeux suivants : *Eternam, Lure of the Temptress, Laura Bow 2, Indy IV*.
i) Que me conseillez-vous ? Attendre le CD-ROM d'Eternam, ou l'acheter en disquettes maintenant ?
j) Une dernière question : quelles différences y a-t-il entre des logiciels du domaine public, des free wares et des sharewares ?

François Lederer

J'oubliais : il y a un an, je me suis abonné chez Ubi Soft à un journal dit trimestriel, *The Adventurer*. Pour recevoir le numéro 2, j'a dû leur écrire, et je suis obligé de récidiver pour le numéro 3. De plus, j'avais participé au puzzle du n° 1, et j'avais été tiré au sort. Je n'ai toujours pas reçu le jeu...

■ *Je me suis permis de découper ta lettre en a), b), etc.*
a) Disons 7 000 ou 8 000 F
b) Je ne connais pas le « Home Office Dine » (ils t'invitent peut-être à dîner avec eux, dans leurs bureaux ?). De toute façon, un disque dur de 240 Mo c'est mieux qu'un disque dur de 130 Mo (lapalissade), donc je te conseille plutôt la deuxième option.
c) C'est la SB pro (Sound BLASTER). Les lecteurs sont corrects sans plus, mais ils ne sont pas chers. Les lecteurs internes se mettent dans un emplacement libre, à côté des lecteurs de disquettes.
d) Sous DOS, je te conseille Deluxe Paint 2.3, *qui gère la plupart des cartes S-VGA au standard VESA. Il coûte environ 700 F. Sous Windows, il y en a des quantités, mais ils sont généralement nettement plus chers (entre 3 000 et 5 000 F).*
*e) Il te faut un logiciel de dessin (*Deluxe Paint*) et un langage de programmation (Turbo C++ est un bon choix). Compte moins de 3 000 F pour le tout.*
f) La plupart des jeux sont programmés en C + assembleur. Borland C++ semble, pour l'instant le plus prisé.
g) Personnellement, je te conseillerai plutôt Stacker, *qui est efficace, prend peu de place en mémoire et est transparent pour le DOS (tu peux utiliser les ordres DOS habituels). Il coûte environ 1 000 F. Il offre un rapport théorique de 2 :1 (un disque de 40 Mo contiendra 80 Mo) et un rapport effectif sur mon dur de 1.8 :1 (40 Mo = environ 75 Mo). Ce sera beaucoup moins efficace avec certains types de fichiers, comme les images compressées (GIF, Tiff ou JPEG), et beaucoup plus pour les textes, bases de données, images non compressées (BMP, PCX, Tiff non compressés). Aucuns compresseurs n'offrent de rapport 4 :1.*
h) Ils font tous entre 8 et 15 Mo... Mais tu n'es pas obligé de les avoir en même temps sur ton dur !
i) Attends le CD-ROM. *Avec un peu de chance, il tirera correctement parti du support.*
j) Domaine Public est synonyme de Freeware. Un freeware est un logiciel que son auteur « donne » aux utilisateurs. Il est gratuit, complet, etc. Un shareware est un logiciel que son auteur « prête » aux utilisateurs. Il peut être complet ou bridé. Il est demandé une participation financière.
Pour The Adventurer *(que je ne connaissais pas), Ubi m'a précisé qu'il était en cours d'impression. Ils s'excusent du retard, etc. Idem pour ton jeu, ils m'ont promis qu'ils te l'enverraient (je te conseille néanmoins de leur envoyer une bafouille, au cas où ils auraient perdu tes coordonnées)...*

Dernière mise au point sur le CD

1) J'ai entendu dire que le CD-I pourrait lire tous les jeux CD-ROM existants (Mega CD, CD-ROM PC, CDTV, futur CD-ROM Super Nintendo, etc.), est-ce vrai ?
2) Toujours à propos du CD-I, pourrons-nous lire les CD audio et les CD vidéo sur cette machine ?
3) *Indy IV* sortira-t-il sur *Amiga* ?
4) Est-ce que les jeux de l'*Amiga 600* seront compatibles avec le vieil *A500* ?
5) Dernière question : entre le CDTV et le CD-I, lequel devrais-je en fait choisir ?

François Kayser

■ *1) Bon, tentons de mettre les choses au point. Même si le CD-I est capable de « lire » les CD de certaines des machines que tu cites, il sera incapable de faire fonctionner les programmes (jeux, etc.) qui sont dessus.*
Tout au plus pourra-t-il, dans certains cas, lire les données (images, musique, etc.). Donc, pas de jeux Mega-CD ou SNCD sur CD-I. Point.
2) Oui pour les CD audio, non pour les CD vidéo (ce n'est pas le même format). En revanche, avec la puce de décompression MPEG, des CD vidéo spécifiques sortiront, et on pourra regarder des films avec des « petits » CD.
3) Désolé, pas de date pour l'instant.
4) Il semblerait que la compatibilité soit très bonne.
5) Si tu tiens absolument à acheter l'un des deux, prends-le CD-I. Mais je te conseillerai plutôt d'attendre un peu pour voir ce que cela donne...

Et hop, un 486 !

1) Est-il vrai que si je mets un coprocesseur mathématique dans un *PC* 386 DX 33 MHz, il deviendra un *PC* 486 DX 33 MHz ?
2) Cela vaut-il le coup d'acheter une imprimante aux USA ? La *Canon* BJ 10 EX est-elle une bonne imprimante ?
3) A quoi sert le lecteur 5"1/4 ?
4) Un *PC* 486 DX 33, DD 120 Mo, 3 Mo de RAM, pour 10 000 F, est-ce une bonne occasion ?
5) Le CD-ROM vendu avec la SB Pro est-il de bonne qualité ?

Adrien

■ *1) Heu... Non, ce n'est pas vrai. En fait, tu ne verras aucune différence avec ton 386 33 actuel, sauf si tu utilises des programmes tirant parti du coprocesseur. Le 486 dispose d'un certain nombre de choses « en plus », comme une mémoire cache intégrée de 8 Ko.*
2) La différence de prix ne justifie pas que tu t'embêtes à commander aux USA. D'autant qu'il faut ajouter 18,6 % (la TVA) aux prix américains... La BJ10 EX est un jet d'encre d'un très bon rapport qualité / prix. Sa petite taille, la qualité correcte de l'impression et surtout son prix en font l'imprimante idéale pour les travaux personnels (courrier, etc.).
3) A lire des disquettes 5"1/4.... J'avoue ne pas très bien comprendre ta question.
4) C'est à peu près le prix de cette machine neuve (pour du taïwanais bas de gamme). D'occasion, c'est un peu cher, sauf si c'est du matériel « de marque ».
5) Correcte, sans plus.

Strike Commander, CD-ROM et SoundTrack

Je viens de compulser pour la 137 ème fois le *Tilt* de juillet-aout, et j'ai quelques petites questions à vous poser :
1) Dans les pages « Avant-Premières », vous évoquez une fois de plus l'arrivée en novembre de *Strike Commander*. Je sais que rien qu'en le voyant, je vais tomber raide. Mais je me calme en imaginant le matériel qu'il va falloir posséder pour jouer à ce jeu. J'ai très peur qu'il

ne faille posséder un 486 à moins (Origin me semble vouloir programmer que pour les énormes bécanes, à présent...). Qu'en pensez-vous ?
2) On s'accorde tous à dire que les programmeurs de jeux n'utilisent pas pleinement les possibilités et la puissance des 386 (par exemple). Pourquoi ? Pourquoi les programmeurs n'utilisent pas des softs tels que les assembleurs afin de tirer pleinement parti de l'ordi ?
3) Ensuite, dans le dossier consacré aux cartes sonores, je vois un encadré « Le Soundtrack [...] est totalement délaissé sur *PC*». Pourquoi ? Je possède une démo, sur mon *PC*, de musiques SoundTrack en 4 voies. Cette démo musicale est très honnête. Donc, le *PC* est capable de faire du Soundtrack. Alors, question : si le *PC* est capable d'en faire, du Soundtrack, serait-il capable d'égaler les plus belles musiques pour *Amiga*?
4) La Sound Blaster pro dispose d'un port CD-ROM « AT » N'existe-t-il pas un moyen de rendre ce porte SCSI, pour pouvoir utiliser une gamme plus étendue de CD-ROM ?

Alex

■ *137 ? Pas mal, même moi je n'ai pas dû le lire autant de fois....*
1) D'après les infos que nous avons, Strike Commander *fonctionnera tout à fait correctement sur un 386 (33 MHz de préférence). Evidemment, ce sera plus agréable sur une machine plus rapide, mais c'est vrai pour tous les jeux...*
2) Ah, mais ce n'est pas si simple que cela. Programmer en assembleur prend beaucoup de temps, et toutes les boîtes ne sont pas prêtes à payer 10 programmeurs pendant un ou deux ans pour qu'ils travaillent en assembleur. Actuellement, la majorité des programmes sont en C, avec des routines assembleur pour les points critiques (affichage, etc.).
3) Pour l'instant, je n'ai pas vu de programme permettant de gérer plus de quatre voies soundtrack sur PC. *Je suppose que c'est possible, mais .... De très nombreux sharewares (disponibles sur 36 15* Tilt *ou sur* BBS*) permettent de créer ou d'écouter des Soundtracks au format* Amiga *sur* Sound Blaster. *Personnellement, je trouve la qualité de sortie beaucoup moins bonne que sur* Amiga, *mais c'est déjà ça.*
4) Pas à ma connaissance. Mais tu peux toujours ajouter une carte SCSI.

OK !

A mon avis, nous n'avons pas les mêmes yeux : vous trouvez la 3D de *Epic* géniale, je la trouve très classique ; vous trouvez Microprose GP lent, je le trouve aussi rapide qu'*Epic*, malgré le fait qu'il y ait 15 fois plus d'objets à animer. A propos d'*Epic*, je trouve ce logiciel inintéressant au possible, alors qu'il est annoncé depuis plusieurs années.
Combien vous a payé Océan pour votre propagande pas vraie ? Remarquez, c'est généralisé, il n'y a pas que vous. J'aurais aimé avoir une part du gâteau, mais bon, tant pis, j'attendrai le prochain soft d'Océan.
Tout cela très sincèrement, d'ailleurs, il n'y a pas que moi qui trouve *Epic* nul, il y a tout le monde, sauf les magazines.
Ensuite, mon *ST :*
1- Je l'utilise beaucoup pour le Midi.
2- Nous disposons pour lui d'un traitement de textes appelé *Le Rédacteur IV*, qui peut tout à fait rivaliser avec les plus grands logiciels sur *IBM* et *Apple*.
3- Microprose nous fait de très bonnes simulations.
4- Pourquoi tous les logiciels (et notamment les jeux) ne sont-ils pas installables sur mon disque dur SCSI 60 Mo *IBM* tout beau et pas cher ?
5- Pourquoi les jeux d'aventure et les jeux de rôles sur *PC* ne sont-ils pas adaptés sur *ST* alors qu'ils ne nécessitent pas d'animation foudroyante, et donc que cela ne pose pas de problème particulier ?
6- Bien sûr, j'aimerais beaucoup jouer à *Falcon 3, à Elite Plus, à Star Trek*, mais je ne vais pas débourser 10 000 F pour jouer. Quand je suis lassé de *Knight of the Sky*, de *GP*, de *Microprose Golf*, de *M1 Tank Platoon*, de *Player Manager*, de *Kick Off 2, de 1320*, et bien je prends un ballon et je vais jouer au football avec des potes.

Pascal Lemaire

■ *Heureusement qu'il y a des lecteurs comme toi, qui de temps en temps viennent calmer les esprits et remettre les choses à leur place. Pour ce qui est d'*Epic*, je suis en gros d'accord avec toi, même si tu exagères un peu. Cela dit, j'ai des amis qui adorent ce jeu. Nous n'avons pas été payés par Océan (comment ça, dommage ?), mais je suppose que c'était du second degré. Ce qui m'épate le plus, c'est que personne ne semble avoir remarqué qu'on ne peut même pas y faire un looping. Moi qui suis fan de* Wing Commander II *(encore un jeu très controversé), je le trouve un bon cran au-dessus de* Epic. *Mais chacun ses goûts, et* WC2 *n'existe que sur* PC...
1) Malgré les tentatives des Amiga, PC *et* Mac *dans ce domaine, le* ST *reste le mieux placé.*
2) Oui, c'est un très bon produit. Mais, sauf erreur, il a été présenté dans Tilt...
3) Oui.
4) ... Les éditeurs n'ont toujours pas compris que les protections ne dérangent que les utilisateurs honnêtes.
5) Le problème avec les jeux « sérieux » est que les sociétés qui les éditent sont en grande majorité américaines, et que hormis Microprose, aucune ne développe pour ST...
6) Bravo !

Falcon : l'avenir ?

Lecteur assidu depuis de nombreuses années de votre revue, et possesseur d'un *XT 8* MHz VGA, j'envisage l'achat d'un nouvel ordinateur. Là débute mon cruel dilemme, car enthousiasmé par le monde compatible, j'hésite à réinvestir dans un *PC*. Mon budget me permettrait de choisir un 386sx 25 MHz S-VGA avec 2 Mo de RAM (environ 8 000 F). Cependant, d'après votre dossier sur les PC, un 486 / 33 MHz serait la norme pour qui veut jouer sur *PC*. Face à l'arrivée des nouveaux 586, les 386 (apparus en 86) résisteront-ils plus de deux ans ? En effet, l'évolution fulgurante (un euphémisme) des jeux sur *PC* a de quoi effrayer : *Strike Commander* nécessiterait un 33 MHz pour tourner à plein régime, qu'est-ce que ce sera dans un an ou deux ? Ainsi, si l'on achète un *PC* normal actuellement (en l'occurrence un SX 25 MHz), à ce rythme il sera inexploitable dans deux ans pour de nombreux jeux.
Je réponds alors à Azerty du n° 103 : le monde *PC* est en effet tourné vers le progrès, mais à ce rythme mon budget est trop fragile, le *PC* est antidémocratique malgré les baisses de prix. De plus, il semble que tout soit fait pour décourager les éditeurs exploitant pleinement les capacités structurelles de la machine, au profit de la puissance (vous le disiez dans le n°103). *PC Geos* est étonnant d'efficacité, *Epic* dispose d'une animation époustouflante sur un simple 16 MHz, mais ce sera *WC2* qui restera dans les annales.
Je pense que le *PC* est victime de son évolution, au contraire du *ST* et de l'*Amiga*, qui ne peuvent progresser. Non seulement les éditeurs exploitent à fond les caractéristiques de la machine, mais en plus le standard *Amiga* et *ST* reste plus longtemps en place que le standard de configuration d'un *PC*.
Pour retrouver un compromis « jeux / semi-pro », je pense) la gamme *Mega ST* et *TT*. Le *TT* n'est pas entré dans les moeurs, et la gamme *Mega ST* ne risque-t-elle pas de devenir obsolète pour les jeux ? (je voudrais un ordinateur exploitable au moins quatre ans).
Dernier espoir : le *Falcon* 030 d'*Atari* avec la possibilité de lui adjoindre des cartes 386sx (les cartes 586 sx sont-elles prévues ?). Pourrais-je utiliser mon moniteur VGA ? Est-ce que malgré un 68030 cadencé à 16 MHz, le *Falcon* permettra des jeux intéressants, comme *WC2, Falcon 3* ou *Ultima*? Sera-t-il possible de lui adjoindre un lecteur de CD-ROM ou des cartes CMOS comme l'*Amiga 600*? Pensez-vous le *Falcon* apte à remplacer le *ST*? Que peut-on espérer de l'alliance IBM / Apple ?

Sylvain

■ *La question que l'on peut se poser, serait : « Y a-t-il un micro-ordinateur actuel qui résistera plus de deux ans »... J'exagère ? Pas vraiment. Après le 8 bits, après le 16 bits, après le 32 bits, on arrive maintenant au 64 bits. C'est une changement d'échelle, une nouvelle étape dans la micro-informatique. S'il est plus que probable que les premiers* PC *586 seront hors de prix, ils devraient baisser rapidement. Cela dit, pour passer d'une architecture 32 bits à une architecture 64 bits, il ne suffit pas de changer le processeur. TOUS les composants du* PC *devront être réétudiés, les bus doublés, etc. Cela nous laisse, à mon avis, deux ou trois ans avant la généralisation de ces architectures. Après tout, ce n'est après plusieurs années que l'on voit apparaître des systèmes d'exploitation 32 bits... Je trouve qu'acheter un 386sx aujourd'hui est une mauvaise idée. En particulier, c'est à peine suffisant pour faire fonctionner correctement* Windows 3.x, *qui s'impose actuellement comme le standard des applications professionnelles. Pour comprendre le mécanisme en cause, il suffit de regarder le marché* PC *actuel. En premier lieu, la*

menace que font peser des fabricants de composants comme Ciryx ou AMD pousse Intel dans une fuite en avant, vers la conception de processeurs « haut de gamme ». Dans le même temps, l'arrivée des PC d'origine extrême-orientale a forcé les constructeur occidentaux à une baisse des prix importante (Compaq et IBM ne sont pas épargnés). Pour faire le même chiffre, ils sont obligés de vendre plus de machines, et donc incitent les éditeurs à produire des logiciels de plus en plus gourmand en puissance. On est passé à toute vitesse de la puissance du 286 au 386sx, puis au 386 ; puis au 486... Et cette fuite en avant ne semble pas devoir s'arrêter, bien au contraire. Tous les intervenants, éditeurs, constructeurs de composants et constructeurs de machines sont POUR ce renouvellement rapide et répété du parc informatique. Evidemment, cela n'a pas que des inconvénients pour l'utilisateur. La puissance des logiciels (il suffit de jeter un oeil sur Excel 4 *ou sur* 3D Studio*) s'accompagne d'une amélioration très sensible de l'ergonomie, point traditionnellement très gourmand en puissance de calcul. Mais la chute des prix ne suffit pas plus à compenser la nécessité du renouvellement du parc informatique. D'où l'idée pour beaucoup de constructeurs de proposer des machines « évolutive ». Du 386sx, on passe au 386, du 386 au 486, etc. , et ce pour « seulement » deux ou trois fois le prix du processeur. En revanche, pour le 586 et pour les processeurs cadencés à 50 MHz ou plus, il est nécessaire de remplacer la carte mère, le bus, etc. Les* ST *et* Amiga *ne sont pas dans la « cours des grands ». Même* Apple *n'en fait pas vraiment partie. L'Archimède, le Next auraient pu contrebalancer cet effet pervers, mais le premier n'a droit à aucune promotion, et le second était trop cher à sa sortie. Le* Falcon *est un « élément inconnu ». Son système d'exploitation multitâche, ses possibilités graphiques et sonores, la puissance de son processeur permettent d'espérer le meilleur. Il ne reste plus à Atari qu'à concrétiser cette machine. J'attends, plein d'espoir, de voir cette petite merveille...*

En conclusion, je ne peux RIEN te conseiller. Le critère « plus de 4 ans » est à mon avis éliminatoire pour toutes les machines existant actuellement. Dans 4 ans, le 686 sera sorti, le 786 sera en route... Le 386sx n'existera peut-être plus !

CD-ROM

J'aimerais avoir plus de renseignements sur le CD-ROM dont tout le monde parle tant :
1) J'ai entendu parler d'une histoire de bus SCSI et AT. Quelle est la différence ?
2) Quels sont les critères principaux pour choisir un CD-ROM ?
3) Est-ce que chaque lecteur a une capacité de stockage ou existe-t-il une norme ?
4) Répondent-ils tous à la norme MPC ?
5) Est-ce que tous les lecteurs acceptent tous les logiciels du marché ?
6) J'ai vu la publicité du pack Soundblaster + CD-ROM, est-ce une bonne affaire ?

Olivier

■ *A questions précises, réponses précises :*
1) Le bus AT est le standard des interfaces pour disques durs PC. Il est lent, mais encore assez répandu. Il n'est pas, que je sache, utilisé pour les CD-ROM. Le bus IDE est une extension du précédent, une sorte de version « intelligente » du bus AT. Le bus SCSI est le standard dans le domaine professionnel. Il est répandu aussi bien sur PC *que sur* Mac *ou sur stations* Unix. *Il permet de brancher à peu près n'importe quelle mémoire de masse, du lecteur de cassette au CD réinscriptible, ou même des scanners ! Hormis le CD-Rom fourni avec la SB Pro (qui est spécifique), tous les lecteurs utilisent ce format.*
2) Comme pour les disques durs, deux critères sont utilisés. Le premier est le « temps d'accès moyen » (Average Seek Time). La plupart des CD ont des temps d'accès approchant les 350 millisecondes (les disques durs actuels sont plus proches des 20 ms...). La norme « MPC » définit un minimum de 1s (c'est à dire très lent). Le second critère est le taux de transfert. Si les disques durs offrent entre 500 Ko/s et plusieurs Mo/s, les CD-ROM dépassent rarement les 200 Ko/s.
3) Tous les CD-ROM ont une capacité de stockage de 600 Mo. Les CD ne sont en général que partiellement utilisés.
4) A priori, tous les lecteurs actuels répondent aux spécifications MPC (1s de temps d'accès, 150 Ko /s).
5) En théorie oui. En pratique, il y a malgré tout quelques problèmes de compatibilité dus principalement aux drivers.
6) C'est un ensemble d'un excellent rapport qualité / prix. Il n'est pas « professionnel », mais c'est très correct.

Pirate de père en fils

Je suis un pirate de 20 piges (de père en fils, hin, hin, hin !), depuis 6 ans je pratique ce « hobby ». J'ai un *Atari*, 6 jeux originaux et 401 disks de jeux piratés (+ 47 disks de démo, 15 sauvegardes de jeux = 463 disks e, tout), ainsi que des utilitaires. Comme les jeux sont et seront toujours trop chers, même sur un CPC (j'en avais un avec 200 disks pirates), les prix variant entre 199 F (pourquoi pas mettre 200 F) et 350 F (comme *Monkey Island II*), personne ne se risquerait à payer 1 000 F par mois pour trois jeux (j'aimerais bien ACHETER *Guest*, mais il n'est prévu que sur des machines puissantes !). Même avec des tests, ce n'est pas le client qui joue, donc il ne peut savoir si ce jeu est bon. Je dépense déjà 130 F par mois pour *Tilt*, *Gen4*, *Joystick*, *Le Psikopat*, *Fluide Glacial*; si ça continue comme ça, le *Tilt* sera à 50 F dans cinq ans !
Je tiens quand même à vous dire que j'ai acheté *Monkey Island* (179 F + frais d'envois, etc... 212 F (cling !)), étant donné que ma copie foirait (si les pirates me lisent, faites mieux, ou alors arrêtez le massacre !).
Les éditeurs et les programmeurs râlent parce qu'ils ont entendu parler du piratage de leurs jeux, ce qui fait soit-disant un trou dans leurs budjets (je tiens à dire que les programmeurs sont payés AVANT d'avoir fait le jeu, comme Eric Chahi). De toute façon, avec ou sans piratage, les éditeurs ne s'en seraient pas plus mal portés. Je trouve con ce que fait l'APP, un mec de 18 ans peut aller en tôle ou payer 10 000 F pour quelques octets piqués par-ci par-là, alors que certaines boîtes d'édition ont des copies pirates pour travailler ! Je vais créer l'APP (Association pour la protection des pirates, si ça continue !).

Alien's

■ *Mon cher Alien (je trouve que ce nom te va très bien, tu viens vraiment d'une autre planète !), désolé de ne pas passer toute ta lettre, mais la place fait défaut. D'autant que tu continues sur la même lancée, dans le mépris absolu du travail des autres. Plusieurs remarques : primo, tu trouves les jeux chers, mais rien ne t'oblige à y jouer. Ce sont des créations originales (...) que leurs auteurs nous proposent, et seuls ceux qui peuvent les acheter ont le droit d'y jouer. Je sais, c'est difficile à gober, mais nous sommes dans une société capitaliste, et c'est la loi de l'offre et de la demande. Quand le blé ou le boeuf se vendent mal, on baisse les prix. Les jeux demandent du travail, et les programmeurs changent simplement de machine (ou de métier). Quand tu nous annonces, plein de fièreté, ta logithèque, je ne peux m'empècher de penser à la situation du ST... Il est certes évident que sur tes 400 jeux, tu n'en aurais de toute façon acheté que quelques dizaines. Le manque à gagner des éditeurs correspond à ces jeux. Secundo : il est faux de dire que les programmeurs sont payés d'avance, ils touchent AUSSI de l'argent après, en droits d'auteur. Et c'est souvent la part la plus importante d'un salaire ridicule, comparé au travail qu'un jeu nécessite. Tertio, je suis d'accord avec toi, les protections ne servent qu'à ennuyer l'utilisateur honnête. La lutte contre le piratage passe par une éradication des utilisateurs, pas par un système de protection. Je ne vais pas revenir sur les raisons qui nous font refuser le piratage, ce sujet a déjà été abordé dans ces colonnes de nombreuses fois. Simplement, je trouve désolant que tu ne te mettes pas à la place des programmeurs et des éditeurs, tu aurais alors une bien différente façon de penser. A bon entendeur...*

CD ROM : l'arnaque !

Permettez-moi de vous faire part de mon étonnement sur l'évolution du prix des logiciels. Je crois me souvenir qu'aux meilleurs moments du débat pro-anti piratage, les tenants de ce dernier faisaient valoir qu'il était en grande partie dû au prix exagéré des logiciels. Ce à quoi les éditeurs répondaient que c'était justement en raison du piratage, et des pertes que cela leur faisait subir, que les prix des logiciels étaient élevés. On nous a même fait croire pendant un instant que l'industrie du jeu vidéo allait être tuée par le piratage. Donc, le jour où le piratage diminuerait, les prix des logiciels baisseraient d'autant.



Alors, comment expliquer les prix des premiers jeux disponibles sur support CD-ROM (700F, en moyenne), alors que ce support n'est pas reproductible (à l'inverse des disquettes), que son prix de revient est ridiculement bas (à l'inverse des cartouches), et qu'au surplus les programmes proposés sont, pour le moment, de simples transpositions de jeux anciens ne tirant absolument pas parti des capacités de ce nouveau média. La mauvaise foi est l'apanage des sots. Les éditeurs n'en manquent malheureusement pas, tant ils sont parfaits dans leur rôle d'arnaqueurs professionnels.

Sylvain

■ *Que répondre? Tous tes arguments sont bons, l'analyse me semble correcte, et les CD actuellement disponibles sur* PC *sont de l'arnaque pure et simple. Qu'un jeu phénoménal, prenant 200 ou 300 Mo, soit vendu plus cher, cela peut se justifier par le sucroît de travail que cela entraîne. Quand il ne s'agit que de simples transferts de programmes existants déjà, c'est inadmissible. Mais ce n'est que l'aube de ce nouveau support, et je pense que les choses vont maintenant évoluer très vite, et que les prix et la qualité des logiciels vont revenir dans les limites de l'acceptable. Enfin, j'espère.*

Longggue, longue lettre

Je reprends mon beau stylo pour vous écrire une lettre, pour m'élever contre quelques « bêtises »et pour vous poser quelques questions.
1) Je m'adresse à Thomas Alexandre, qui, page 114 du n°103, dit textuellement à propos de *Pool Of Darkness*, dans l'encadré « Ca ressemble à... » : « Il est étonnant que l'on puisse tuer deux dragons avec une seule Fireball (boule de feu!) et cela risque de choquer les puristes des jeux de rôles. Il va de soi que *Pool of Darkness* ne remplacera pas une vraie partie sur plateau, [...] ».
Cher Thomas, je joue aux jeux de rôles depuis bientôt dix ans, mais je suis loin d'être un puriste. Moi, ce qui me choque, ce n'est pas ce que vous soulevez, mais que l'on puisse parler de puriste en disant une grosse (très grosse bêtise : un jeu de rôles ne se joue pas sur un plateau (en aucun cas), sinon on l'appellerait « jeu de plateau ». Et cela ne doit pas choquer les puristes mais les renverser!
2) Maintenant, je m'adresse à Jean-Michel, rédacteur en chef : stop! Les notes sont trop hautes. Dans le n° 103, *Addams Family*, même si c'est un très bon jeu, est surnoté (pensez que *Monkey Island I* a reçu une note de 14 !!!). Quand à *Pool of Darkness*, 1(pour les graphismes approche du délire (visuel!)) , mais ce n'est qu'un avis personnel.
3) C'est au tour de Juju, dont je trouve le sésame proche, par endroit, de l'illisible, de subir ma critique.
Pourquoi le papier sur lequel est imprimé la rubrique est-il si mauvais? (il n'est même pas recyclé, et très mauvais à fumer!)
4) Mon cher Jean-Loup Janovic (Grrrr Jovanovic !!!! NDJ), je ne t'ai pas oublié! Dans la lettre intitulée « De la difficulté d'être journaliste », je ne peux qu'être en désaccord avec vous. Ce vénérable lecteur fait une remarque judicieuse quant à la multitude de bugs (voir lexique n° 103) qui parcourt les disquettes originales, mais la réponse n'est pas à la hauteur (désolé). Si vous n'êtes pas là pour tester le jeu dans son entier, il est absolument impardonnable que vous ne signaliez pas le fait dans un numéro ultérieur. Même si le cas peut s'avérer unique, cela doit permettre aux futurs acheteurs du jeu de comprendre qu'il se peut que le jeu possède des erreurs.
Après tout, l'éditeur n'a qu'à faire en sorte ses produits de qualité (le contrôle, ça existe!). SSI (sans vouloir faire de publicité) propose de changer les disquettes et / ou de faire corriger le bug (voir lexique no 103 II,« le retour ») par ses programmeurs aux autres éditeurs de suivre. Quant à moi, je suis possesseur de *Black Crypt* (version d'origine), et j'ai un gros problème quand je veux sauver : le programme ne sait pas faire la différence entre une disquette protégée et une non protégée.
5) Que s'est-il passé? Dans le n°102, la version *Amiga* d'*Alcatraz* est notée 6, alors que dans le n° 103 la version *ST* est notée 8. Sans vouloir critiquer le *ST*, je trouve tout de même que dans l'histoire *Amiga/ST* on a rarement vu une version *ST* dépasser celle de l'*Amiga* /.../
6) Maintenant, quelques questions : que vaut-il mieux acheter, un i 386 DX 33 ou un 486 sx 20 MHz? (et pourquoi?)
7) Pourquoi utilisez-vous ce papier de trois sous pour les rubriques de fin de journal?
8) Quand aurez-vous l'idée de placer les bulletins à découper (notamment celui des petites annonces) sur le recto d'une publicité, pour ne pas devoir racheter un *Tilt* pour finir l'article dont il manque un morceau?
9) Changez l'enquête faite à la fin de chaque numéro : les réponses à cocher limitent l'avis du lecteur (il y a certaines questions dont aucun choix proposé ne me convient.

Nicolas Solinski

PS : *Tilt* est tout de même un très bon magazine.

■ *Ta lettre est longue, mais elle contient des critiques constructives. J'ai néanmoins été obligé de la raccourcir un chouilla...*
1) S'cuse, je me permets de répondre à sa place. Mais après tout, c'est moi son DM. De fait, ta critique sous-entend que Thomas ne connait pas les jeux de rôles. Je peux t'affirmer que ce n'est pas le cas, puisque je le masterise toutes les deux semaines (en moyenne). Que sa langue ait fourché, ce n'est somme toute pas si grave. Et si, toi, tu penses qu'un humain peut tuer un dragon bleu ou rouge sans séquelle, c'est que tu es atteint de Grosbillite aiguë. Tu me sembles même au stade terminal. Tire la langue... Aaaaa....
2) S'cuse, je me permets d'intervenir. Mais après tout, je suis journaliste de Tilt, et j'ai été un des premiers (après Alcidric, bien sûr) à proposer un rééchelonnage des notations des jeux. Et, pour tout te dire, je suis d'accord avec toi (les autres aussi d'ailleurs). Mais, comme je l'ai déjà expliqué dans ces colonnes, il est impossible d'être objectif. Emettre une appréciation, c'est par définition faire preuve de subjectivité. Ce qui est important, c'est que nous soyons honnête. Pas objectif. Les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas! Un exemple : encore Thomas, qui trouve Wolfenstein 3D *génial. Il compte lui mettre 18 / 20. Moi, j'aime bien ce jeu, mais je ne lui aurais mis que 14 ou 15.* Wolf3D *vaut-il 14 ou 18?*
C'est une question de goût personnel. A vous de connaître les goûts des journalistes.
3) S'cuse, je me permets de ... etc. Bon, le fait est que je trouve le Sesame par moment imbuvable. Le problème avec Juju, c'est qu'il a des cheveux très, très longs, et que quand il baisse la tête sur son clavier, il ne voit plus rien...
4) S'cuse, je me permets d'intervenir, mais même si tu as mal orthographié mon nom, je suppose que c'est à moi que tu t'adresses. Ce que je tentais d'expliquer dans l'article sus-cité, c'est que nous passons lors de nos tests à côté de la majorité des bugs. Normal, ils apparaissent souvent après 20 ou 30 heures de jeu. Ce n'est pas une excuse, je ne considère pas que nous en ayons besoin. En revanche, il est vrai qu'il serait bon de les signaler par la suite (un bon point pour toi).
Tiens, je vous propose de vous lancer à la recherche du bug perdu. On pourra passer le résultat soit dans le « Forum » soit en « Message ». Cela dit, tu risques d'être déçu, tous les programmes de plus de 100 Ko sont buggés (quand je dis TOUS, c'est TOUS !!!). Tiens, Christophe Bimont me signale que Epic *ne fonctionne pas sur* Amiga 2000...

Amiga 500+

J'ai pu lire avec passion (comme toujours!) le dossier sur l'*Amiga 600*. Je désire avoir quelques infos supplémentaires sur le 500+ :
a) Quel est le prix de l'installation des doubles ROM 1.3 et 2.0 sur un A500+ pour une compatibilité totale avec l'A500? A qui dois-je m'adresser pour cette installation? Y a-t-il d'autres moyens de rendre l'A500+ compatible avec l'A500?
b) Quel est, environ, le taux d'incompatibilité entre l'A500+ et l'A500?
c) Comment reconnaît-on un logiciel compatible 500+ si ce n'est pas mentionné sur l'emballage? (par exemple les anciens logiciels, les compilations, etc.)

Vincent

■ *a) La plupart des revendeurs s'occupant de Commodore peuvent, soit te changer les ROMs, soit t'installer un « KickChange ».*
Le prix de cette dernière solution, qui te permet de switcher d'une ROM à l'autre, est proposée à moins de 600 F, ROM et pose comprise.
b) Selon ma propre expérience, environ 50 % (la moitié des logiciels ne fonctionnent pas ou pas bien). C'est beaucoup.
c) En l'essayant. S'il ne fonctionne pas, tu n'as plus qu'à le rapporter à ton revendeur, qui avec un aimable sourire (espérons-le) te l'échangera ou ,peut-être, te le remboursera...

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
JPP'S GOAL BUSTERS — kick off2 + International soccer challenge + Manchester united + World champ. soccers	342	392	342
ESPANA 92 THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2 — Tournament golf + Great court 2 + Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2	309	309	309
PLANETE AVENTURE 2 — Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3	349	349	349
CLASSIC COLLECTION — Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer	259	299	259
FUTURE DREAMS — Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast	342		342
SKY ROCK — F29 Retaliator + Toki + Populus + GP500 N°2	292	342	292
LC WAIKIKI — Prehistorik + Fighter Bomber + R type 2 + Blues Brothers	342	342	342
ULTIMA TRILOGY — ULTIMA IV + V + VI		392	
WING COMMANDER DE LUXE — Wing commander 1 + Mission disk 1 + 2		449	
BIMAPS 1 — Xenon + Cadaver + Speedball 2	259		259
AWARD WINNERS — Space ace + Kick off 2 + Pipemania + Populus	292	292	292
NRJ 4 — Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup	292	292	292
MEGAMANIA — Lastninja2 + Gunship + R.dangerous2 + D.dragon2	292	292	292
SIMULATION'S BEST — Panza Kick box + Disk + ADS	295	295	295
SIMULATION TOP — Panza Kick + Prince de Perse + Targhan	295	295	295
ALBERTVILLE 1992 — Games winter edition + Winter games + Superski	329	329	329
EXTRA BALL — Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball Magic	295	295	295
SOCCER STARS — E.Hughes int. Soccer + Gazza 2 + KickOff 2 + Microprose Soccer	299	299	299
MOVIES STARS — Dick tracy + Moonwalker + Indiana jones	299	299	299
LES COLLECTORS — Lotus esp. turbo + Venus + J.Pond + Ghouls n'gho	295		295
LA COMPIL INTEGRALE — Lotus turbo + Toyota c. + Combo racer + T.Suzuki	299		299
DELTA FORCE — Fire forget 2 + Barbarian 2 + Knight F. + Dark centur	299	299	299
5 INTELLIGENT GAMES — Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draughts	292	292	292
SUPER ACTION PACK — Supercars + Impossamole + Toyota celica + Gary lineker + Switchblade	299		299
MAITRES AVENTURES — Maupiti island + Voyageurs du temps + OP.stealth	342		342
TOP 3 — Tennis + Pinball + Moonblaster	289	289	289
FOOTBALL CRAZY — Kick off 2 + Player manager + Final whistle	285		285
SUPERSTARS SPORT — F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command	299		299
3D SUPERSTARS — F 29 + Hard drivin + Stuncar + Battle command	299		299
SUPERSTARS ARCADE — Golden axe + Shadow Warriors + Total Recall + Super of road racer	292		292
ACTION PACK — Turrican 1+2 + Kick off + X-out	262		262
OCEAN SPORT — Manchester U. + ProTennis Tour + Beach Volley + Off Road racer	299	299	299
SUPER HEROES — Robocop + indiana jones + Last ninja 2 + L'espion qui m'aimait	299		299
LES STARS — Skweek + Builderland + Bumpy + superskweek	289		289
LE TEMPS DES HEROS — Prince of persia + Moonblaster + North and south	289	289	289
AVENTURES EXTRA. — Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville	292	292	292
AIR COMBAT ACES — Falcon + Gunship + Bomber	329	349	329
10 MEGAHITS 3 — Sunt car racer + last ninja 2 + rank Foot man 2 + Highway 2 + Tetris + 3 Slooges + Trivial 2 + Defender + Apb	349	349	349
AIR SEA SUPREMACY — Silent service + Carrier command P 47 + F15(ST) + Wings (Amiga)	285	329	285
10 GREATS GAMES — Ferrari f1 + Rick dangerous + Tintin + Pic'n pile + Night hunter + Superski + Carrier command + Chigago 90 + Pro tennis tour + Xenon 2	332	332	332
FUN RADIO — Tortues ninja + Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2	299	299	299
TOP ACTION — Hard drivin + Strike f.harrier Pick'n pile + Licence to kill	225	225	225
SUPER SEGA VOL1 — Shinobi + Super monaco GP Golden axe + Crackdown + E-swat	285		285
CAPCOM COLLECTION — Strider 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world + Ghouls'n ghosts + Dinasty + Led storm	265		265
SUCCES STORY 2 — Disc + Skweek + Sherman M4 + Pinball magic	269	269	269
PLANETE AVENTURE 1 — Indiana jones + Maniac mans. Explora 2 + Portes du temps	292	292	292
LES BATTANTS 2 — Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill	285	285	285
NRJ 3 — F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun	299	299	299
KARATE ACES — Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)	295	295	295

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
ADS +SHERMAN	282		282
DP3 + 3D KIT		392	392
AGONY	252		252
AIR BUCKS	292		292
AIRBUS A320	342	342	342
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
AGONY	252		252
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342		342
AVENTURE DE MOKTAR	292	292	292
B17 FLYING FORTRESS	342	392	342
BARGON ATTACK	292	292	292
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	329	349	329
BIRDS OF PREY	342	392	342
BONANZA BROS	252		252
BUCK ROGER'S 2	305		305
CHAOS ENGINE	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONAN	292	342	292
COVERT ACTION	342		342
COVERT GIRL POCKER	252		252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREATION	492	492	492
CURSE OF Enchantia	342	342	342
DAEMONSGATE	342	392	342
DEMONIAC	292	292	292
DEVIOUS DESIGNS	252		252
DIE HARD 2	252	252	252
DIPLOMACY	195	242	195
D.GENERATION	252	342	252
DOJO DAN	252		252
DOMINIUM	292	325	292
DUCK TALES	252	252	252
DUNE	342	392	342
DUNGEON Ma.+ chaos	252		252
DYNABLASTER	305	342	305
ELVIRA 2	342	392	342
EPIC	252	292	252
European Champion 92	239	292	252
Europ football champ.	252		252
FANTASY PAK	192	192	192
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FINAL FIGHT	252		252
FIRE AND ICE	252		252
Firstsam.+Megaloman.	292		292
Football manager 3	242	242	242
FUTURE DREAMS	262	292	262
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS	252	252	252
GRAHAM Taylor Soc.	252		252
GUY SPY	299	349	299
HAND OF ST JAMES	315	315	315
HEIMDALL	292	342	292
HOI	252	292	252
HOOK	252	292	252
INTERN.SPORT CHAL.	329	329	329
ISHAR	285	285	285
JAGUAR XJ 220	252		252
JOHN MADDEN FOOT.	252		252
JP3 AQUATIC GAMES	252		252
KNIGHTMARE	292	305	292
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
KICK OFF 3	252	252	252
KO 2 FINAL WHISTLE	129	129	129
KO 2 Return TO Europ	129	129	129
KO 2 Giants of Europ	129		129
LAST NINJA 3	252		252
LEANDER	292		292
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND	342	305	342
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LURE OF TEMPRESS	305		305
MERCENARY 3	292		292
MICKEY Crossword	252	252	252
MICROPROSE GOLF	342	342	342
Microprose Grand Prix	342		342
MONKEY ISLAND 2	342	342	342
MOONFALL	252		252
MYTH	252	272	272
NASKAR	342		342
PACIFIC ISLANDS	252		252
PAPERBOY 2	262	292	272
PERFECT GENERAL	342	392	342
PLAN 9 F.Outer space	342	392	342
POOL	305		305
POPULUS 2	292	392	292
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUSH OVER	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
Reach for the skies	342	352	342
RISKY WOODS	292		292
ROBOCOP 3	252	252	252
SENSIBLE SOCCER	252		252
SHADOWLANDS	252	292	252
SHUTTLE	309		309
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIMANT	292	342	292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252	305	252
STRIKER	252		252
SUPER TETRIS	342		342
TENNIS CUP 2	282		282
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE MANAGER	252	305	252
THE SIMPSONS	242	292	242
TITUS THE FOX	252		252
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UTOPIA DATA DISK	149		149
ULTIMA 6	305		305
VIDEO KID	255		255
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
Winter Supersports 92	252	252	252
WIZKID	252	292	252
WOLFCHILD	289		289
W.W.F	252	292	252
ZOOL	252	292	252

MACINTOSH

ALGEBRA	592
BARD'S TALE 3	342
BATTLE CHESS	342
CASTLES	299
COMMAND HQ	392
CONQUEST LONGBOW	362
CHUCK YEAGER AFT	342
DR BRAIN	362
FALCON 2.2	342
FLIGHT SIMULATOR 4.0	392
GUY SPY	362
GRAND PRIX CIRCUIT	292
HEART OF CHINA	342
HELLCATS OVER PACIFIC	392
HOYLES BOOK 3	342
ISHAR	292
KID PIX COMPANION	252
LEISURE SUIT LARRY 1	415
JACK NICKLAUS GOLF	392
LEMMINGS	392
LEXI CROSS	319
LOOM	342
MOONBASE	342
NASKAR CHALLENGE	392
NOVA 9	362
PATTON STRIKES BACK	392
PGA TOUR GOLF	392
PGA COURSES WINDOWS	149
PIRATES	392
PLAYMAKER FOOTBALL	372
PRINCE OF PERSIA	342
RAILROAD TYCOON	392
RED BARON	392
SIMANT	342
SIM EARTH	392
SPACE QUEST 1 NEW	362
SPACE QUEST IV	450
SUPER TETRIS	342
V FOR VICTORY	342
WIZARDRY II	342
WIZARDRY I	292

CD-ROM Pour P.C.

360 Compilation	599
CARMEN WORLD DELUXE	499
CD GAME COLLECTION	499
CHESSMASTER 3000	449
COMPOSER QUEST	849
CRYSTALIA	449
European Championship	349
ESS MEGA	475
FASCINATION	449
Gunship/Midwinter	399
JOE & MAC/CAVENAM ninja	349
JONES in the Fast Lane	449
JUST GRANDMA AND ME	329
KING QUEST 5	449
LOOM	599
Mixed up Mother Goose	399
PSYCHO KILLER	349
REALMS	349
Rick D./Savage/Pool/Soccer	399
SHERLOCK HOLMES	499
SPACE QUEST 4	449
SPIRIT OF EXCALIBUR	349
STELLAR 7	449
SUPREMACY	349
TOWN WITH NO NAME	349
WC+Mission + Mission 2	599
WC+Ultima 6	599
WINDOWS	1395
WOMEN IN MOTION	349
WONDERLAND	349
WORLD ATLAS	949
WRATH of the DEMON	349

UTILITAIRES

AMIGA

AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
DELUXE PAINT IV	695
DEVPAC 3.0	725
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
INFOFILE	449
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIMEDIA MAKER	49
PACK VIDEO AND SOUND	590
PHOTOLAB	699
PIXMATE	525
POWER WORKS	749
SOURIS GENIUS	199
EXT.512K SANS HORLOGE	249
EXT 512K AVEC HORLOGE	299
EXT 1.5MO + HORLOGE	999
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE A500	695

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
GFA BASIC 3.0	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
MUSIC MASTER + CARTE	425
PACK ANTIVIRUS	199
PACK GFA BASIC 2.0	190
PACK GFA BASIC 3.0	775
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

JOYSTICKS

QUICKJOY TURBO	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
QUICKSHOT INTRUDER 1	399
QUICKSHOT AVIATOR 1	449
QUICKSHOT FLIGHTGRIP 1	119

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

DIGITALISEUR VIDI

1290 F

DIGITALISEUR VIDI N 1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI + VidiChrome + PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(TRES FACILE D'EMPLOI).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE + BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+	599
AMIGA 2000	699

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

DISQUETTES

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00** à retourner à

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

20-09

carte bleue CB

date d'expiration

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL ....

FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▪ précisez votre ordinateur .... DISC ❑ K7 ❑ ▪ Votre N° Client ....

APRES LES VACANCES

Travaillons un peu ! J'ai eu du mal à vous trouver un sujet intéressant ! Après les cours d'assembleur 68 000 & 8088, la digit sonore sur ST & CPC, le son sur *Amiga*, la communication avec un Minitel via l'ordinateur, des listings Gfa ST & *PC*, Amos, une critique sur les bouquins informatiques et bien sur la 3D, les idées viennent de plus en plus rares...

Je crois avoir trouvé quelque chose qui vous plaira, enfin surtout au début. C'est l'optimisation de vos programmes en Basic.Les règles d'optimisation que je vais vous donner peuvent s'appliquer sur votre style de programmation et sur n'importe quel Basic.

VRAI OU FAUX ?

Quel joli titre, voilà l'une des premières règles à ne jamais oublier. L'ordinateur se base sur le fait qu'il doit faire où ne pas faire une opération. Le Basic suit logiquement ce processus. Voici un p'tit listing pour commencer :

```
FOR I=1 to 10
PRINT I<5
NEXT I
```

Que va afficher l'ordinateur ? Et bien tout simplement -1 si I<5 ou 0 si>=5. Car, en informatique, un résultat vrai est égal à -1 et un résultat faux est égal à 0. Alors après exécution de ce programme vous avez quatre fois -1 et six fois 0. Maintenant imaginons, que vous ayez besoin d'une routine qui vous retourne le chiffre 1 dans une variable T quand la touche A est appuyée. Le plus simple serait de faire ceci :

```
IF INKEY$="A" THEN T=1
```

Hum, réfléchissons un peu, on compare le contenu du clavier au caractère A et si ce contenu est effectivement égal au caractère A alors on met T à 1. Il serait plus simple de taper cela :

```
T=ABS(INKEY$="A")
```

Car si l'opération de comparaison INKEY$="A" est vraie, alors l'ordinateur renvoie le chiffre -1, et avec l'instruction ABS() nous retirons le signe négatif donc nous avons 1, et voilà le tour est joué ! Nous avons bel et bien 1 dans T !
Mais nous pouvons compliquer la chose (tout doucement). Nous voulons que T soit égal à 1 que si la touche appuie correspond à A B C ou D.

```
T=ABS(INKEY$>="A" AND
INKEY$<="D")
```

Comme vous pouvez voir, dans ce style d'opération tous les opérandes sont acceptées (OR, AND, XOR, NOT, >,<, ==, =, + etc.).
Bien sûr, si vous voulez changer le résultat de 1 par un autre chiffre comme par exemple 5, rien ne vous empêche de mettre une multiplication par 5 à la fin de cette ligne.

Vous voyez maintenant que parfois l'instruction « IF...THEN » n'est pas vraiment utile.
Allez un peu de pratique, je vais vous donnez un programme qui applique cette technique. Après avoir lancé le programme (Fonctionne sur *PC* et *ST* en GFA mais très très simple à adapter sur d'autres langage), vous appuyez sur les touches A, Z, P, ou bien M et regarder votre écran...

LISTING

```
SCREEN 19 ! seulement sur PC
X=200
Y=100
REPEAT
  U$=INKEY$
  X=X-(ABS(U$="A") OR U$="Z")
  Y=Y-(ABS(U$="P") OR U$="M")
  PSET X,Y,7
UNTIL U$="   "
```

Bon, prenons la ligne en italique (vous voyez celle qui commence par X hihi), et essayons de comprendre. Je veux ajouter 1 à la variable X à chaque fois que j'appuie sur la touche A et soustraire de 1 la même variable X si la touche Z est enfoncée. Alors si on appuie sur la touche A, l'opération renvoie le chiffre 1 (car on prend la valeur obsolue) et si c'est la touche Z, l'opération renvoi -1.
Ce genre de routine est pratique pour déplacer un objet à l'écran.

LA PROCHAINE FOIS...

Hé oui, je dois en finir là, car vous comprenez bien que ce genre d'optimisation devient de plus en plus dur, car chaque Basic à ses spécialisations, donc à partir de maintenant à chaque fois qu'un listing sera publié dans le Sésame, l'auteur vous expliquera toutes les ruses à employer. Bien sûr, continuez à envoyer des lettres pour me demander des explications sur n'importe quel sujet de programmation (of course). Comme il reste de la place et que le sujet de la 3D vous a plus, je vais vous donner un listing en GFA pour *PC* qui réalise un super STAR FILED. Hop rendez-vous à la page d'à côté...

**3615 TILT
*SAV**

STAR WARS

Nous voilà sur la deuxième page du Sésame. Bien commençons la partie récréation de cette rubrique avec une routine sympa pour les démo-maker... Un star field (c'est-à-dire un scroll 3D d'étoiles huhu)...

Avant de vous expliquer, je vous donne le listing (listing for the women... HOoHOo... listing for the men... (j'avoue, c'est pas d'un très bon goût))

```
ndp&=100
DIM x%(ndp&), y%(ndp&), z%(ndp&), x1 %(ndp&)
DIM y1 %(ndp&)
DIM c%(256)
cx%=160
cy%=100
speed%=2
SCREEN 19
HIDEM
FOR il=1 TO 255
  c%(il)=il
  cl=il/4
  qsetcolor(255-il,cl,cl,cl)
NEXT il
qsetcolor(255,0,0,0)
FOR i&=1 TO ndp&
  x%(i&)=MUL(RAND(320)-cx%,80)
  y%(i&)=MUL(RAND(200)-cy%,80)
  z%(i&)=RAND(256)+1
NEXT i&
DO
  FOR i&=1 TO ndp&
    cx%=MOUSEX
    cy%=MOUSEY
    z%(i&)=z%(i&)-speed%
    IF z%(i&)<=2
      z%(i&)=256
    ENDIF
    PSET x1 %(i&),y1 %(i&),0
x1 %(i&)=ADD(cx%,DIV(x%(i&),z%(i&)))
y1 %(i&)=ADD(cy%,DIV(y%(i&),z%(i&)))
    PSET x1 %(i&), y1 %(i&), c%(z%(i&))
  NEXT i&
LOOP

PROCEDURE qsetcolor (regl,rl,vl,bl)
  OUT PORT &h3C7,regl
  OUT PORT &h3C9,rl
  OUT PORT &h3C9,vl
  OUT PORT &h3C9,bl
RETURN
```

Regardez juste au dessus dans le listing, la procédure QSETCOLOR, elle est très cool, car c'est avec cette routine que vous pouvez changer les couleurs de votre palette. Les paramètres sont les suivants :

REGl est égal au numéro du registre de la couleur à changer. En VGA 320*200 vous avez 256 registres (de 0 à 255, le fond de l'écran correspond à 255) et 64 registres en 640*480

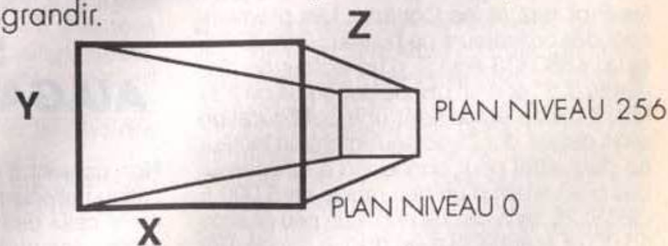
Rl, Vl, Bl, sont les paramètres de hauteur pour la couleur. Vous avez 64 possibilités pour chaque paramètre qui sont Rouge, Vert, Bleu, ce qui nous donne 262144 couleurs.

En ce qui concerne les variables, voici la définition de leurs contenus :

ndp& :	**le nombre d'étoiles.**
X%(), y%():	**sont les coordonnées X et Y des étoiles au départ.**
Z%():	**coordonné Z des étoiles**
x1%(), y1%():	**sont les coordonnées des étoiles au fur et à mesure quelles avancent vers vous.**
cx%, cy%:	**définit le centre de l'écran.**
c%():	**correspond au niveau de gris pour la profondeur.**

Le fonctionnement de ce programme est basé sur le même procédé que la routine 3D publié dans le dernier Sésame.

Il y a 256 niveaux de plan d'étoiles. Chaque étoile à un niveau bien précis choisi aléatoirement, et après, il suffit de diminuer la grandeur du plan ou de l'agrandir.



Dans le prochain numéro, vous allez avoir droit à de l'Amos, ou bien du Visual Basic sur *PC*. Bon salut à tous, et n'oubliez pas que je suis à votre disposition dans ma BAL sur le 3615 *TILT* . JUJU

Deux mois, c'est très long ! Et on en apprend des choses : des contrats qui passent d'une société à une autre, des grands constructeurs informatiques qui s'intéressent à Monsieur Tout le Monde, et un mois de septembre particulièrement riche en manifestations diverses. Que demander de plus ? David Téné

COMPAQ ATTAQUE

Depuis le début, Compaq s'est toujours adressé aux professionnels. Sa politique : réaliser des compatibles *IBM PC* de qualité (COMPAQ), plus performants. C'est-à-dire que pour le prix qu'un *PC* Big Blue, Compaq offre davantage de prestations : plus de rapidité, plus de mémoire... Jusqu'à présent, il n'y avait pas grand-chose à craindre de la part des compatibles taïwanais : certes, leur prix est bien inférieur, mais la fabrication, la maintenance et le suivi de ces machines asiatiques ne séduisent guère. Cependant, depuis qu' *IBM* s'y met, rien ne va plus. Alors Compaq réagit en fournissant « des micro-ordinateurs-entrée-de-gamme avec un haut standard de qualité et surtout à très bas prix ». En deux mots, des compatibles pas chers signés Compaq : « Parce qu'aucun compromis n'était acceptable sur la qualité, la fiabilité et la compatibilité propres à Compaq, nous avons donc dû trouver de nouvelles bases de conception, de fabrication et de recherche de composants » déclare Eckhard Pfeiffer, président de Compaq Computer Corporation.

Deux nouvelles gammes voient donc le jour : les ProLinea et les Contura. Les premiers sont des ordinateurs de bureau : 2 386SX25 et un 486DX33 équipé d'un lecteur de disquette 3,5" et d'un disque dur de 84 ou 120 Mo. Il existe également une configuration sans disque dur (avec seulement un lecteur de disquette) pour connexion à un réseau. Les prix varient d'un peu moins de 6 000 F (386SX25 sans disque dur) à un peu plus de 15 000 F (486DX33 avec disque dur de 120 Mo). Signalons tout de même que le moniteur n'est pas fourni. Les Contura, quant à eux, sont des portables aux formes très arrondies. Deux modèles sont disponibles : un 386SL (processeur moins gourmand en énergie) cadencé à 20 MHz équipé d'un disque dur de 40 Mo ou 84 Mo et un 386SL25 équipé d'un disque dur de 60 Mo ou 120 Mo. Les prix respectifs des quatre modèles sont : 12 000 F, 15 000 F, 17 000 F et 21 000 F . Afin de toucher un public le plus large possible, Compaq a même décidé de commercialiser ces deux nouvelles gammes à travers le réseau de la FNAC.

NEWTON, L'AGENDA REVOLUTIONNAIRE SIGNE APPLE

Deuxième société créée par *Apple* et *IBM* en même temps que Taligent, Kaleida vient de céder deux licences à *Apple* et *Toshiba*. Cet accord porte sur une ligne de Personal Digital Assistant (PDA), dont le premier produit, au doux nom de *Newton*, a été présenté pour la première fois au CES de Chicago, le 28 mai dernier. S'apparentant à un agenda, *Newton* se situe entre les traditionnels micro-ordinateurs et les produits électroniques grand public. En plus de l'écriture manuelle directe sur l'écran, cet appareil révolutionnaire dispose de fonctions « intelligentes ». Exemple : vous programmez un déjeuner avec John pour vendredi. Sachant que l'on déjeune en général entre la fin de matinée et le début de l'après-midi, que l'entrée dans le fichier téléphonique correspondant à John est celle de John Sculley, et que vendredi signifie très probablement vendredi prochain, *Newton* inscrit, à la date du vendredi qui vient, un déjeuner à 13 heures avec John Sculley. Pour le moment, *Newton* n'en est qu'au stade du prototype. Par ailleurs, Sharp, qui construit des écrans couleurs à cristaux liquides d'excellente qualité a, lui aussi, signé un accord avec *Apple*. Ce qui lui donne la possibilité de participer à la conception et à la fabrication du *Newton*. Les premiers modèles en langue anglaise sont prévus pour 1993 et sortiront respectivement sous les deux marques *Apple* et *Sharp*. Quant au prix, rien n'est encore défini et il ne devrait pas être communiqué avant la sortie de la bête.

COMMODORE SE MET AU GARDE A VOUS

Non content d'investir le marché de l'Education nationale, Commodore gagne également celui des militaires. En effet, la firme américaine au logo rouge et bleu, a développé, en partenariat avec Micro-C - une société rennaise plus connue pour ses logiciels éducatifs - des bornes interactives placées dans les Centres de sélection des Armées. Ces derniers sont au nombre de 10 sur le territoire français, auxquels s'ajoute le centre du Service national d'Ajaccio. Ils ont

Agenda

MacWorld Expo'92

Ou comment tester le pouls d'un ex-public est-allemand pour mieux lui vendre du Mac.

A Berlin, du 2 au 3 septembre

European Computer Trade Show, l'industrie du jeu vidéo exclusivement réservée aux professionnels. Du 6 au 8 septembre 1992 au Business Design Center de Londres.

Atacom 92

*Un salon régional exclusivement consacré à l'*Amiga. *Organisé par l'association du même nom. Pour plus de renseignements : (1)64.34.03.42.*
Du 12 au 14 septembre à la salle des expositions de la ville de Juvisy sur Orge (Essonne).

Windows Europe

Capric, grand organisateur de salons devant l'Eternel et Editions Bosquet, responsable de Windows Magazine *et autres Windows Forum associent leur talent pour ne former qu'un seul et unique salon dédié aux interfaces graphiques.*
Du 16 au 18 septembre 1992 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

Apple Expo

Tout l'univers et rien que l'univers Apple. *Présentation du nouveau* PowerBook *145 (Mac portable) et peut-être du* PowerBook *couleur.*
Du 16 au 19 septembre au CNIT de Paris-La Défense.

SIGED

De nombreuses applications multimédia seront présentées, dont notamment le package Pioneer/Ubi Soft .
Du 17 au 19 septembre 1992 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

TN 92

Telecom Network. Pour ceux qui s'intéressent aux réseaux et rien qu'aux réseaux.
Le TN 92 se tiendra du 17 au 19 septembre 1992 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.

pour rôle la sélection, l'information et l'orientation de tous les jeunes Français assujettis au Service national (un grand bonjour à Olivier Scamps !). Dans un centre comme le CS 3 de Rennes, ce sont plus de 60 000 jeunes gens appelés par an, soit 320 à 360 personnes par jour.
Il existe deux types de bornes, appelées BORA 1 et 2 (Borne de renseignements automatisée). La première se trouve à la fin du « grand gircuit médical », à l'issue duquel les jeunes gens sont déclarés aptes ou non, et juste avant l'entretien d'orientation. Tous les emplois proposés sont expliqués pour chaque armée : terre, air, mer ainsi que les autres formes de Service national : coopération, enseignement, VSNE, sécurité civile... Techniquement, l'ensemble est constitué d'un *Amiga*, d'un disque dur amovible de 44 Mo et d'un moniteur couleur à écran tactile. Il se met en marche par un interrupteur à clé, et une seule prise de courant est nécessaire pour son branchement.
La deuxième type de borne se trouve en fin de circuit et délivre des informations pratiques sur l'ordre d'appel, l'incorporation, le déroulement du service, des présentations du matériel militaire. Par rapport à la BORA 1, la BORA 2 dispose en plus d'un genlock et d'un lecteur de vidéodisque.
Par ailleurs, les programmes sont développés dans les deux cas grâce au système auteur *AmigaVision*. Quant aux mises à jour, elles sont directement effectuées par une équipe du centre de Rennes, formée au préalable par Micro-C.
Enfin, pour s'assurer du succès rencontré par ces bornes interactives, des compteurs indiquent, journellement, leur fréquence d'utilisation. La durée des entretiens avec les officiers orientateurs, ainsi que leur contenu enrichi laissent d'ailleurs penser que la BORA 1 est déjà très appréciée par les futurs appelés.

DOUBLE DISQUE DUR

Vous le savez sans doute, ce qui est le plus fragile sur un micro-ordinateur, c'est le disque dur. Lorsqu'il tombe en panne, il vaut mieux avoir effectué quelques backups. Pour remédier à ce problème, CAL-ABCO propose la gamme de produits MicroNet pour *Macintosh* : deux disques durs identiques sont gérés par une carte-contrôleur miroir. Un seul disque sert en lecture. Quant au deuxième, il contient la même chose que le disque principal. Si l'un des disques est défaillant, l'utilisateur est aussitôt alerté et l'exploitation continue sans interruption de fonctionnement, grâce au deuxième disque. Pour ceux qui ont confiance en la fiabilité du matériel qu'ils utilisent, et qui se soucient plutôt de la vitesse de traitement, il existe une autre application réservée aux Quadra. Un logiciel spécifique réunit les deux disques en une seule unité. Une seule icône pour les deux disques apparaît sur le bureau. Lors de l'écriture d'une information, les deux disques sont sollicités simultanément. Une partie de cette information est inscrite sur le disque numéro 1 et l'autre partie sur le disque numéro 2. Conséquence : le taux de transfert et le temps d'accès.

DES UTILITAIRES BIEN UTILES

La version 2.0 de *MacTools* de Central Point Software vient juste de sortir. Constitué de plusieurs utilitaires, *MacTools* répare les disques, récupère les fichiers effacés, défragmente le disque dur, corrige les erreurs survenues dans les fichiers Word ou Excel, détecte et supprime les virus ou encore simplifie les backups. De nombreux paramètres ont été ajoutés pour automatiser au maximum toutes ces opérations, si l'utilisateur le désire, que ce soit pour la détection de virus, les backups ou tout autre fonction du programme. Disponible en version anglaise pour 1 200 F, la version française devrait être proposée au même prix à *Apple* Expo. Le logiciel anti-virus pour *PC* sous DOS en est à sa version 1.2. Plus de 1 000 virus sont répertoriés et de nouvelles fonctions améliorent la détection des virus furtifs qui se déclenchent après un certain temps et masquent leur présence.
Par exemple, en s'arrangeant pour que la taille du fichier ne soit pas modifiée. Il existe une version Windows entièrement compatible avec Windows 3.1 (version 1.0).

Télex

■ Loriciel déménage. Voici sa nouvelle adresse : 7, rue du Fossé Blanc, 92 624 Gennevilliers Cedex. Tél. : (1)46.88.28.38 - FAX : 47.90.93.93.
Quant à Emmanuelle Kreuz, attachée de presse de Loriciel, elle en profite pour déménager. Depuis la mi-août, elle exerce son métier chez Cocktel Vision, dont les activités s'intensifient.

■ Sierra On Line, très célèbre éditeur de jeux américains, *Leisure suit Larry I* à *V* et tous les épisodes de *Space Quest*, *King's Quest*, et *Police Quest*, vient de signer un accord avec Coktel Vision, portant sur la distribution des jeux éducatifs de ce dernier au pays des hamburgers.
De là à ce que les produits Sierra, distribués par Ubi Soft, soient repris en France par Cocktel, il n'y a qu'un pas...

■ Eric Chahi, qui s'est fait connaître par son superbe jeu *Another World*, vient de quitter Delphine Software. C'est Virgin Games, dont la filiale française est dirigée par Thierry Braille, ex-directeur général de Delphine Software qui devrait éditer la nouvelle œuvre qu'il est en train de préparer.

■ Notre confrère anglais CTW a été le premier à l'annoncer : EMAP Images, éditeur britannique et associé des Editions Mondiales dans la publication des mensuels *Tilt*, *Consoles+* et *PC Review*, vient d'obtenir de la part de Nintendo son soutien officiel pour l'édition outre-Manche d'un magazine dédié à la marque nippone.

■ John Sculley, le patron d'Apple, déclare avoir vendu plus de 300 000 *PowerBook* (le *Mac* Portable), ainsi que 200 000 LCII . Le *PowerBook* 140 quant à lui laisse sa place au *PowerBook* 145, doté d'un 68030 à 25 MHz (au lieu de 16 MHz). Son prix est de 16 500 F en version 4/40 et de 18 000 F en 4/80. Quant au modèle 100, il passe à moins de 13000 F (10 900 F HT).

■ *Apple* toujours : voici *At Ease*, une extension du système 7. Destiné aux utilisateurs novices, *At Ease* offre un niveau de protection des données supplémentaire. Les opérations d'effacement des fichiers ou le simple fait de vouloir les renommer sont surveillés. Il est possible d'empêcher la sauvegarde sur disque dur pour forcer un enregistrement sur disquette. Un logiciel d'apprentissage de la souris est même fourni. Enfin, un mot de passe permet le retour au Finder et à toutes les fonctionnalités du système 7. *At Ease* coûte un peu plus de 500 F.

■ Commodore s'implante dans les lycées. Plusieurs contrats ont été signés avec les rectorats de Nancy, Reims, Versailles et Créteil depuis début 1992. Quant au Conseil régional d'Ile-de-France, ce sont 2 500 *PC*, dont cinq cents 486, qu'il vient de lui commander, ce qui porte à 4 500, le nombre de total de micros Commodore au sein de l'Education nationale.

■ A l'occasion du SIGED, Salon international de la gestion électronique de documents, Pioneer et Ubi Soft s'associent pour présenter un package multimédia composé d'une carte Pro Audio Spectrum 16, d'un lecteur de CD-ROM capable de recevoir jusqu'à 6 disques compacts, d'un driver, de deux enceintes Roland et de 6 CD-ROM, le tout est proposé pour un peu moins de 14 000 F.

■ Le géant américain de l'informatique *IBM* vient de créer une filiale chargée de commercialiser des « taïwanais *IBM* ». Portant le doux nom d'Ambra, cette gamme à base de 386 est comparable à ce qui se trouve chez les Taïwanais actuels. Alors, quel intérêt ? Attaquer le marché de ceux qui se tournent vers les Taïwanais pour leurs prix attractifs avec du matériel qui bénéficie du réseau de distribution et de maintenance de Big Blue. La mayonnaise prendra-t-elle ?

■ Commodore toujours : pendant que la gamme de ses *PC* se développe, celle des *Amiga* diminue. L'arrêt de production des 500 et 500 +, au profit du seul 600, vient d'être officialisé.

petites annonces

VENTES

AMIGA

Vds A500 + Ext. 512KO + Mon. Cou. 10835, Tbe, sous garantie + souris + 70 jx. Urgent! 5 200 F. **David CHOMARAT, 10, rue Ordemer, 75018 Paris. Tél. : 42.09.42.70.**

Orig. sur Amiga : Anarchy 60 F — Compil. Aventuriers 160 F — Mooshine Racers 140 F — Gen d'or sans IK + 80 F. **Vincent VELTEN, 8, rue des peupliers, 67120 Duppigheim. Tél. : 88.50.86.68.**

Vds sur Amiga Harlequin + 1 (Pami 4) 200 F — Éch. sur MD sur Lyon. **Fred. Tél. : 78.22.49.85.**

Ach. Logiciel de musique pour Amiga sur 16 bits vds téléphone sans fil portée jusqu'à 3 km bon prix peu servi. **Isabelle PIERDON, 3, avenue des Lilas, 93270 Sevran. Tél. : (16.1) 43.32.41.41.**

A500 + Moni. Couleur + extens. 512K + souris optique + 2 31/2 + Prise midi + digit. son + nbx logi. 4 000 F. **Jérome DESCHAMPS, 14, rue des Alouettes, 12850 Onet. Tél. : 65.42.27.20.**

Vds Amiga 1000 512 k + monit. couleur + Jx 3 000 F à débattre. **Stéphane MARIE, 88, rue du Bourgneuf, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.28.40.**

Vds Jx sur 64 Disk, à prix déris. Pas d'arnaq. Sér. Rap. et sympa., Dem. liste ctre tbre. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds 12000 + nbx périphériques : 6 000 F + A500 + 2Moram : 2 200 F + Genlock YC Pro : 3 800 F (SS Gar). **Olivier DUVAL, 92, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.78.67.54.**

Vds Jx Amiga 100-150 F + Garantie 3 jx à 150 F = 400 F (croi. pour 1 Cad-Elvira-1er Samurai-Monkey Island...) **Fabrice SOBCZAK, 19, rue Gambetta, 59188 St-Aubert. Tél. : 27.37.24.36.**

Vds A500 + Ext. 512ko + mon. couleur 108 3 S + Joy Stick, Jx : Vroom, Powermonger... Excellent état. Prix : 3 900 F. **Jérémy VINANT, 24, rue Jean-Lurçat, 94800 Villejuif. Tél. : (16.1) 47.26.74.81.**

Vds A500 + ext. Mem. + Lect. Ext. + 140 Disks dont 73 jx + Monit. 1083 S + originaux + Boite + Joy. Maverick ; Px : 4 500 F. **Guillaume LAURENT, 74, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : (16.1) 30.50.14.57.**

Vds 500 + moniteur Couleur + Ext. 512Ko + plus de 20 jx orig. + 2 Joysticks : 3 000 F. **Cedric ANDEREG-G,Route du Pont de Chene, 69630 Chaponost (Lyon).**

Tél. : 78.59.03.70.

Vds orig. Stretamiga (Delux Paint (ST) 250 F) (Falcon mission disk 1 (ST) 100 F) Croisière pour... (Amiga) 150 F. **François-Manuel FAURE, La Croix Du Rocher, 38700 Le Sappey en Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45.**

Vds A500 Tbe (08/91) + super off Road + Livre GFA + souris + Joystick + Péritel + 20 revues + Alim + 2 boites 40 Dk prix 2 000 F. **Olivier MALHOMME, 117, rue des Déportés, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.19.21.**

Vds Epic, Moonstone, Black Crypt (originaux) pour Amiga, 490 F, le tout. Poss. d'éch. **Damien LAVERGNE, École de Chantemerle, 87200 Saint-Junien. Tél. : 55.02.58.11.**

Vds A500 + Ext mem. + Lect ext. mon. coul. + prog. orig. + tapis souris + Joy tbe. Prix : 3 000 F après 19 h 30. **Christophe DURAND, 91500 Athis Mons. Tél. : (16.1) 69.38.00.72.**

Vds A500 + (noël 91), Ecran couleur 1083, Lect. Ext. 3 1/2. 10 Disks, souris, Joystick, 2 jx. Prix : 4 800 F. **Xavier LHOEST, 12, rue du Lunain 75016 Paris. Tél. : (16.1) 43.95.65.26.**

Vds A2000 Lec. Int. 3/2 + 10845 + Tableur + traitement de textes + base de données + jx (II) (Utopia ; Lemmings + Data). **Julien FERRARIS, Place Giabiconi, 73110 La Pochette. Tél. : 79.25.50.33.**

Stop! Urgent! Vds A500 + Joys + souris + nbx jx + livres util. : 2 500 F (tbe). **Julien CONTRI, 8, bd de Provence, 13830 La Bedoule. Tél. : 42.73.22.91.**

Amiga vds moniteur couleur 10845 très bon état 2 000 F frais d'envoi compris. **Cécile LE GUELLEC, 21, rue d'Audierne, 29710 Plozevet. Tél. : 98.91.44.46.**

Vds pour Amiga (1 Mo) : Eye of the Beholder 2 : 250 F (original + notice en français). **Philippe TAQUET, 34, rue Bouvier, 59730 Solesmes. Tél. : 27.79.25.24.**

Vds A500 + ext. 512Ko avec horl. + nbx jx et utili. + 2 Joysticks + souris + docs et livres cédé à 5 100 F. **Marc AZEMA, Résidence le Ceres, 30, avenue Henri Mares, 34090 Montpellier. Tél. : 67.41.46.49.**

Vds Demomaker pour Amiga 250 F (original). Cher. cours d'assembleur sur disks si poss. **Jérôme GIBERGUES, 38, rue du champ des Chartreux, 12200 Villefranche de Rouergue. 65.45.25.16.**

A2000 + 2 lect. int. 3 1/2 + mon. 1084S nbx Jx 6 000 F. **Patrick BELLO, 7, rue des Roux, l'Hay les Roses 94240. Tél. : (16.1) 46.61.54.31.**

Vds Jx sur A500 (Epic, J. Power, Jaguar...) + de 250 jx. Dem. liste. Merci! **Yann LE ROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin les Morlaix.**

Vds Amiga 600 neuf sous garantie + 5 jx : 3 000 F. **Philippe CREPIN, Résidence les Floralies, rue de Boffzen, 14640 Villers sur Mer. Tél. : 31.88.62.47.**

Vds A500 + mon. coul. + 30 orig. + 2 joys. : 2 500 F. **Olivier DEMOL, Route Nationale de l'Herbaudière, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.71.22.**

Vds Amiga 500 plus + 3D Kit + Deluxe Paind 3 + Adi + W, B2, 04 + moniteur mono. + Joy + Jx. Prix 4 900 F Garantie 2 ans. **Alexandre SELLEM, 19, av. du Dr Arnolde Netter, 75012 Paris. Tél. : (16.1) 43.44.86.87.**

PR PC Amiga ou Atari vds Impr. HP Deskjet 500 16, 7 millions de couleurs + 2 cartouches d'encre Px6 700 F à déb. **Philippe DESNIER, 76, route de Saint-Leu, 95600 Eaubonne. Tél. : (16.1) 34.16.58.42.**

Vds A200 B + 31/2 int + DD GVP serie 2, 105 M + 4 Mo + 1084 + carte AT 286 + lect. PC 31/2. Le tt tbe px : 19 000 F. **ARNAUD, 95210 St-Gratien. Tél. : (16.1) 34.17.13.54.**

Vds carte 8088 XT complète + 2 drive 31/2 px : 1 400 F. Carte EGA Paradise 640 X 480 coul. px : 600 F. Amiga. **Jean-Claude PEYRAT, 69, bd de la République, 93190 Livry Gargan. Tél. : (16.1) 43.81.91.93.**

Vds sur Amiga demos orig. + jx domaine public à partir de 10 F. Liste sur demande. **Sébastien GRENIER, 36 bis, av. D'Azereix, 65000 Tarbes.**

Vds orig. Amiga : Another World, Goblins px : 180 F. Rech. orig. 1 Mo bas prix. **Etienne DERUBE, 103, route d'Evry, 91640 Leudeville. Tél. : (16.1) 64.56.27.11.**

Vds jx orig. Amiga 500 plus dble dragon 3, WWF, Powermonger Data disk : 100 F. **Stéphane THOMAS, 30, rue des Haies Fleuries, 93100 Montreuil.**

Vds A500 + Ext 512 Ko + nbx jx + souris. TBE. Px : 2 500 F. à déb. **Benjamin GESTIN, 21 ter, rue des Trois Moulins, 77000 Melun. Tél. : (16.1) 64.38.53.25.**

Vds C64 + lect.K7 + jx + manuel : 100 F. Ach. Monit. C10845. Cher. Doc TS log. + jx Amiga. **Michel BONNEMAIN, rés. Monte Stello-Kaliste 4, 20290 Borgo.**

Vds jx Amiga (Ishar, Space Crusade, Lotus 2, Swiv, Sup.Cars 2, Heimdall, Lemmings, Ork...) px : 100 F pce. **Maxence FISCHER, 32, square des Marronniers, 78870 Bailly. Tél. : (16.1) 34.62.54.93.**

Vds jx sur A500 et 500 plus. **CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16.1) 43.03.74.12.**

Vds A500 + ext. 512 + lect. ext. + log. + joy. TBE. Px : 3 200 F. **Grégory MISZTAL, 32, av. du Maréchal Juin, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.12.51.**

Vds ou éch. JX sur Amiga plus. **Sylvain FUSSNER, vers les Bois Muvigny, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.75.76.**

Vds Amiga 500 avec 10 jx + câble peritel pour TV + souris + tapis. Px : 3 000 F. **Fabrice FLORIDIA, 26023 les Epis, 59450 Sin-le-Noble. Tél. : 27.87.76.24.**

Vds jx orig. sur Amiga. Black Crypt px : 150 F. Might et Magic 3 : 300 F. Agony : 150 F. **Benjamin MEYER, 161, rte des Reninges, 74700 Sallanches. Tél. : 50.58.22.23.**

A500 + Ext 512 K + moni 1085 + 2 joy (Konix Navigator, Supercharger) + bte 200 disks. Px : 4 500 F. **Olivier BILGER, 20, rue Sadi Carnot, 92170 Vanves. Tél. : (16.1) 40.95.17.89.**

Vds Amiga 500 plus 1 Mo + Joys + souris + peritel + log. : Silent Service, Populous 2, Knights of Thesky, Operation Stealth + log. enfant Nathan neuf + log. compte chéque neuf + 2 btes disquette. **Maurad KARA, 2, allée Pablo Neruda, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16.1) 43.04.90.08.**

Vds orjx A500 : Pipe Mania, Micropose Soccer px : 100 F. Tower of Babel : 150 F. Vds aussi mini-télé NB à 200 F. **Stéphane SCHIRRECKER, 265, rue de la Montagne, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.36.49.**

Vds A500 + ext. 512 K + écran coul. + impr. Matricielle + log. + Acc. Le tt : 5 000 F à déb. **Tanguy QUESNEL, 2, rue des Fontaines, 92310 Sèvres. Tél. : (16.1) 45.34.75.32.**

Vds sur Amiga, ext. 512 K + horl. : 290 F. Indy Adv. + Zac MC Kraken : 170 F. ou 90 F l'un. F29 retaliator : 100 F. **Olivier VEIA-GOMEZ, 12, rue Camille Pissaro Tour, 76380 Canteleu. Tél. : 35.36.22.49.**

Vds C128 Pal + lect. K7 + nbx jx + clast Ninja 2, Bararian 1 et 2, Seuck + joy + revue. Le tt : 1 000 F. **Nicolas RULLEAU, 18, rue Lescure, 85000 La Roche sur Yon. Tél. : 51.62.13.92.**

Vds A500 1 Mo tbe + joy + Mouse + Bible Amiga + 50 disk + nbx jx + câble minitel. **PATRICK, 75015. Tél. : (16.1) 45.54.19.76.**

Vds jx Amiga px int. Rép. 100 % (Epic, Addams Family...) **Christophe SALA, 102, av. des Fleurs, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.53.82.**

Vds Amiga 2000 B + mon. coul. 1083 S + livres + jx et util. + joy + souris. Le tt gar. Px : 5 500 F à déb. **Alphonse CRAVO, 1, rue de la Bretonnerie, 91150 Etampes. Tél. : (16.1) 64.94.76.65.**

Vds ou éch. soft à bas px sur Amiga (Vroom, Apidya, Robocop 3. **Christophe CHOHIN, 14, rue des Sorbiers, 53230 Cossé-le-Vivien. Tél. : 43.98.86.97.**

Vds nbx jx sur Amiga. Env. D7 pour liste. **Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules Ferry, 92150 Suresnes.**

Vds sur C64 disk : jx, px très intéres. Liste sur demande. Ctre timb. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds Amiga 2000 B gar. 6 mois + 2 lect. interne + joys + nbx softs. Px : 4 500 F. Option moniteur px : 1 500 F. **Benoît ESTRADE, 8, rue Rosemberg, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.20.03.**

Vds monit. coul. 1083 Stéréo, lect. ext., TV coul. 36 cm avec télécom. Ech. JX A500. **SYLVAIN, Corbeil Essonne. Tél. : (16.1) 60.75.17.21.**

Vds C64 + lect. Cass + drive 1541 + 120 jx. Px : 2 000 F ou éch. ctre Amiga. **Aymeric DEGROO, 28, rue des Preelles, 7012 Jenappes (Mons). Belgique. Tél. : 19.65.82.38.85.**

Vds jx sur C64 disk et K7 dem. Rép. assurée. Env-.timbrée pour liste. **Serge ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds A500 + monit. 1084S + ext. 512 Ko, 1501 + Drive ext. 2 joys + bte rgt + 186 disks dont jx orig. et utils. Px : 5 000 F. **Laurent LALLEMAND, 4, rue Raymond Simon, 94310 Orly. Tél. : (16.1) 48.52.24.86.**

Vds C128 D + monit. coul. + cart. + lect. cass. + joys + disks. **Stéphane DELOLME, 17, rue Félix Pyat, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.54.57.**

Vds C64 + 350 log + nbx docs et Bidouilles + joys + padd + 2 alim. + câble + lect. K7 + revues. Px : 900 F à déb. **Frédéric SAFAR, 5, rue du Pré Feray, 27180 Arvières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Vds jx C64 bas px. Rép. assurée. **Nicolas WARRET, 29, rue du 8 Mai, 62143 Angres.**

Vds pour Amiga 500 log. Digipaint + carte son Ad.Lib. pour PC. **David BOCQUILLON, 10, lot. la Petite Louvière, 08000 Villers-Semeuse. Tél. : 24.58.08.12.**

Vds Amiga 500 + monit. + Extension 512 Ko + 200 jx. Le tt : 3 000. Gronde uniq. **Guillaume SERVANT, 235, cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.32.94.**

Vds Action Replay MKII pour A2000, état impec. Doc Franç. Px : 400 F. **Didier JANER, 23, bd des Ecoles, 31370 Rieumes.**

Vds nbx jx sur disk pour C64. Tarif encore plus cool. **Salim GRENDI, 26, rue Jacques Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.**

Vds jx sur Amiga. Demandez liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds carte Action Replay MK2 à 600 F. Port compris. **Thomas LEROY, 115, rue Emile Zola, 62160 Bully. Tél. : 21.29.12.55.**

Vds orig. Amiga : Blues Brothers, Prince Persia px : 100 F pce. WWF : 120 F. Simulcra, F-18 : 80 F pce. Le tt : 350 F. **Christophe LAVEDER, résidence Les Pins, bd G. Appolinaire les Semboules, 06600 Antibe.**

Vds A500 + 1 mega + disk dur 20 Mo, ss gar. + mon.1084S + 2 joys infra rouge + logs + livre + 60 jx. Le tt : 6 500 F **Martin BERAND, 2, rue Victor Basch, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16.1) 48.77.41.50.**

Vds jx util. demos, DP, source sonore, Fanzine, éducatif. Une seule adresse. **Johnny TRAMONTIN, 3, rue Sainte-Félicité, 7012 Flenu. Belgique. Tél. : 065.82.47.50.**

Vds A500 + joys megadrive compatible Amiga + souris + livres + jx. Le tt : 2 500 F TBE. **Nicolas DAVID-CAVAZ, 5, allée du Gerbier, 38320 Eybens. Tél. : 76.62.35.78.**

Vds PR A500, lot de disk, digit. image et son, impr. A500, lect.31/2, tapis souris, téléviseur, etc... **Jean-Marc LAHERA, Z-I, de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds A500 + ext. 512 K avec Horl. + monit. coul. Thomson + 100 disks. Le tt : 4 000 F. Sans monit. 3 000 F. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.97.09.**

Vds orig. pour Amiga : Menace + bte rang. + notice. Px : 50 F port compris. **Stéphane BEHAR, 44, chemin des Ambonets, 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.73.52.**

Vds A500 + monit. 10835 + ext. 512 ko + disk + divers revues. Le tt comme neuf ss gar. Px : 5 000 F **Rachid TIFOUCHE, 7, rue Ph-Hoffmann, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16.1) 48.54.80.95.**

Vds A2000 B + Le drv + Cte XT 5.25 Granslam 2Mo DD 105mo quantum SC51 scanner + nbx livres et jx. 14 900 F. **Bruno. Tél. : (16.1) 34.70.52.56.**

Vds A2000 B + écran 1084S + Carte PC + DD 40 Mo + Imprim. Star LC 24-10 + Trackball. etc... Prix : 7 500 F. **"Christophe MERTLING, 11, imp. du Moulin, 91760 Itteville. Tél. : (16.1) 64.93.02.72.**

Vds A500 + Mon 1084 S + Ext. 1 Mo + 2 Joys + Souris + nbx Jx + utilitaires + Demos + livres. Prix. 4 500 F. **Frédéric EVEILLEAU, 6, parc du Chateau, 78430 Louveciennes. Tél. : (16.1) 39.69.73.82.**

Vds Jx Amiga (Wings, Wolf Pack, Lemings, Shadow DF the Beast, Roket Range, opération Wolf) 100 à 150 F unité. **Davy DIAZ, 16, rue Dessing, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.05.47.**

Vds A500 + 1084 + 1501 + Lect. ext. + Joys + Jx : 4 000 F prix à déb. **Adrien MAGDELAINE, 11, rue Jules Chaplain, 75006 Paris. Tél. : (16.1) 43.25.99.72.**

Vds A500 + extension l Mega + Lecteur externe + Disquettes + nbx magasines + Ampli... Prix à Déb. **Laurent THENOT, 5, allée Eugène Delacroix, 91270 Vigneux sur Seine. Tél. : (16.1) 69.42.82.32. après 18 h.**

VENTES

AMSTRAD

Vds jx orig. pour Amstrad CPC 464 et 6128 à bas px. Liste ctre env. timb. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsneim.**

Vds ext PR CPC : connect de Rom + trait de txt + assembleur en ROM. Px : 1 147 F. **Nicolas CHAGNY, 26, rue de la Gare, Pinea III, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.69.88.**

Vds CPC 464 plus (tbe) + mon. coul. + 2 joys + nbx jx + cart. (course auto) + câble télécharg. + 6 Mag + manuel. Le tt : 2 000 F. **Frédéric CHABANEL, Les Marceaux, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.59.06.41.**

Vds Amstrad 6128 + nbx jx (+ de 200) New mon. coul. + 2 joys + nbx mag + man. TBE. Px : 2 500 F. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquières, 59155 Facaes Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx (100) + disk vierges + 2 joys + manuel + revues. Le tt tbe. Val. : 5 500. Px : 2 300 F. **Cyril BREGERE, 841, rue Carnot, 83140 Pont-sur-Yonne. Tél. : 86.67.13.75.**

Pour AD7 : vds orig. de 50 à 100 F. (Compilation NRJ, etc...). Liste ctre env. timb. + cherche Tuner TV. **Daniel DESBRANCHES, 40, rue Lafayette, 70000 Vesoul.**

Vds CPC 464 coul. + lect. de disk. + dbleur de joys + jx + revues. Px : 1 000 F. **Pierre DAVOIGNEAU, 23, rue des Violettes, 95380 Puiseux en France. Tél. : (16.1) 34.68.75.61.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + jx + manul + 2 joys. Le tt tbe. Px : 2 300 F. **Nathalie TRIGALO, 103, rue Haxo, 75020 Paris. Tél. : (16.1) 43.64.35.79.**

Vds Amstrad écran coul. CTM644 + CPC464 + CPC6128 + Tunner TV + radio réveil + meuble + jx. Le tt : 3 500 F. **Janine DUTOUQUET, 3, allée du Mail, 78170 La celle-st-Cloud. Tél. : (16.1) 39.18.44.65.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. TBE + 140 jx + man. px : 1 500 F. **Cyril LEROY, 902, bd du Val, 14200 Hérouville-st-Clair. Tél. : 31.95.48.02.**

Vds CPC 6128 plus coul., nbx jx, multi 2, disk 6.0, D7 vge, éducatifs. Le tt en TBE. Px à déb. **Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.**

Vds CPC 6128 coul. + 70 jx + 2 joys + housse + magazines. Px : 3 700 F. **Nicolas NESME, les Molles, 38160 Chatte. Tél. : 76.38.56.74.**

Vds Amstrad 6128 sans moniteur, + clavier + adaptateur télé + 100 jx. **Sébastien CLARISSE, 9, rue Léon Jamin, 92300 Levallois. Tél. : (16.1) 47.57.34.02.**

Vds CPC 464 Amstrad + écr. coul. + lect. disk + K7 + 100 jx. Px : 800 F. **Monique CINI, 8 bis, Chaussée Jules César, 95600 EAUBONNE. Tél. : (16.1) 39.59.64.51.**

Vds CPC464 coul. + env. 100 jx dont Strider, Forgotten Worlds + Synthé vocal. Le tt : 1 500 F. TBE. **Jérôme BRUNET, Saint-Armou, 64160 Morlaas. Tél. : 59.68.91.00.**

Vds CPC 6128 couleur + nbx jx + journaux + joy. Le tt tbe. Px : 1 900 F. **Julien ROS, 3, rue Pierre de Coubertin, 60 Montmorency. Tél. : (16.1) 39.89.97.56.**

Vds Amstrad imprimante DMP 2160 + 2 log. : 1 300 F. Console CBS + Turbo + Atari 2600 + 10 jx. Px : 1 000 F. **Hervé SEGUIRAN, Traverse Moulin à Vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds CPC 6128 + nbx jx (BLood, Robocod, etc...) + man. + Joys + lect. K7 + util. Px : 3 000 F. **Virgile BOULANGER, rue des Ecoles, Groupe Scolaire, 54440 Rehon-Meumont. Tél. : 82.25.77.24.**

Vds CPC 6128 coul. + 41 jx orig. + impr. + pist. + manuel + câble téléch. le tt en tbe. Px à déb. : 2 000 F. **Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92160 Antony. Tél. : (16.1) 46.61.45.17.**

Vds jx et compil CPC 6128 disks de 50 à 150 F. **Arnaud RENVERSEL, 217, rue Berthelot, 59157 Beauvois-en-Cis. Tél. : 27.76.14.61.**

Vds P1512 neuf en tbe mono SD. Px : 1 400 F. (Amstrad) + DK7. **Didier MALBEQUI, av., Bailli de Suffren, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.87.00.**

Vds CPC 464 Monochrome 300 F pour pièces détachées (lecteur K7 Naze) + Jx donnés. **Alexis FEURTE, 9, rue de Villeneuve, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.22.30.**

VDS CPC 6128 coul., 170 jx kit télégarde, doubleur joys + boîte de rangement + guide utilisateur et jx éducatifs. Px : 2 500 F. **GIL, 42, rue de la Libération, 93700 Drancy. Tél. : (16.1) 48.32.51.38.**

Vds CPC 6128 + DMP 2160 + scanner + 160 jx + meuble + 3 joys. Val. : 11 000 F. Px : 4 500 F. + DD51/4 gratuit! **Olivier Fournier, La Piniade, 30120 Le Vigan. Tél. : 67.81.88.05.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + joys + 15 jx orig. px : 1 600 F. **Jonathan GARRIGO, 3 quater, Gorges Foureau, 94420 Le Plessis Trévise. Tél. : (16.1) 45.93.09.42.**

Vds Amstrad CPC 464, K7 + une centaine de jx. Px à déb. **Richard VOLTZENLOGEL, 308, rue Paul Elbel, 88420 Moyenmoutier. Tél. : 29.41.63.04.**

Vds Amstrad CPC 6128 écran coul. + man. + nbx jx + util. + impr. DMP. Px : 1 700 F. **Nicolas BLANCPAIN, 38 bis, rue Madeleine Michelis, 92200 Neuilly. Tél. : (16.1) 46.24.51.22.**

Vds Amstrad 2086 DX px : 5 000 F avec disk dur de 40 MK + nbx jx et souris. **Sébastien BENAROUM, Le Vesinet. Tél. : (16.1) 39.52.53.39.**

Vds matériels synthé vocal, crayon optique, impr. DNP 2160 pour Amstrad CPC. TBE. Px à déb. **Gaëtan LECIRE, 27, rue des Noës, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.43.53.**

Vds CPC 6128 coul. + tunner + antenne + 35 disk + 10 disk vierges + joys + Kit de télé. Le tt tbe. Px : 2 300 F. **Jean-Marc DUTREIL, 11, rue Henri Gilbert, 94480 Ablon. Tél. : (16.1) 45.97.11.63.**

Vds Amstrad CPC 464 mono, tbe avec manuel + jx + util. txt budjet + bte rang. K7 seulement. Px : 750 F. **Paul ALMAIRAL, 3, square dse Santerre, 78310 Maurepas. (16.1) 30.50.03.30.**

Vds CPC 6128 + CTM 644 + DMP 2000 + disk + joys. L'ensemble état neuf : 1 000 F. **Alain JONCA, 10, rue Montbauron, 78000 Versailles. Tél. : (16.1) 30.21.20.19.**

Vds Amstrad 1640 PC. DD 20 Mo + souris + clavier + Dos 3.2 + GEM + Traitement de texte + util. Px : 5 000 F. **Marco WOLF, 17, rue Felix-Merlin, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16.1) 48.41.37.94.**

Vds Amstrad CPC 6128 Azerty coul. + jx + util. TBE. Urgent ! Px : 3 000 F. **Fabrice VEYSSET, 9, av. Lannes, 91440 Bures. Tél. : (16.1) 69.28.69.43.**

Vds CPC464 coul. + util. + 2 joys + K7 vierges + nbx jx (dble dragon, le Mans, etc...). TBE. Px : 2 000 F. **David GANDON, 63410 Les Charmeix Victrac. Tél. : 73.86.58.89.**

Vds moniteur coul. de CAC464. Px : 600 F. **Fabien GASMIER, 8, impasse de Verdun, 41300 Salbris. Tél. : 54.97.00.92.**

Vds Amstrad 464 + nbx jx + adapt. TV + mon. + 2 joys. Px : 900 F. **Franck BOURMEAU, 71, rue Gambetta, 92150 Surène. Tél. : (16.1) 45.06.78.76.**

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + joys + man. + 130 jx. Le tt : 1 500 F. (à déb.) c. 520 STE **Sébastien BADERGOLL, 21, rue du Pont Blanc, 93330 Aubervilliers. Tél. : (16.1) 48.34.62.76.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. 2e drive 51/4 + alim. + radio-Amstrad + jx orig. + disk 51/4 + manuel. Px : 3 500 F. **Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette. 75019 Paris. Tél. : (16.1) 42.03.02.74.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul., traitement de texte, joy. Px : 2 500 F. + 32 jx. **Romain GAJEK, 29, av. Carnot, Savigny-sous-Essonne 91600. Tél. : (16.1) 69.05.62.60.**

Vds pour CPC, radio-réveil : 200 F. K7 orig. D7 orig. de 20 à 70 F. Liste ctre env.timb. Revues 88-91 : 10 F. **VANNIER, 33, rue Labat, 75018 Paris. Tél. : (16.1) 42.52.45.47.**

Vds pour Amst. D7 orig. Xyphoes Fantasy, F16 combat. Lot jx + hacker pro. px : 250 F. **Gérald FORESTIER, 57, rue Henri Gautier Bellevue, 44550 Montoir de Bretagne. Tél. : 40.90.05.84.**

Vds orig. D7 : Sprites Alive (260 F.) Music pro et Equinox (290 F.) 3D con.Kit (180 F.) Maxam + livre Lang mach (320 F.) **José DA SILVA FERREIRA, 152, rue de By, 77810 Thomery. Tél. : (16.1) 60.96.41.15.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joy + 40 jx + manuel. Le tt tbe px : 1 200 F. **Julien GRUGEON, 23, résidence Véronique, 80680 St-Fuscien. Tél. : 22.09.57.26.**

Vds CPC 6128 écran coul. + nbx jx + joys + manuel. Px : 1 700 F. **Fabien FLORIN, 39, rue du Molinel, 59290 Wasquehaz. Tél. : 20.98.11.47.**

Vds Amstrad CPC 464 + monit. coul. + dble de joys + 1 joys + 100 jx + livres, le tt : 1 100 F. **Thierry POISSON, 3, rue Cugnot, 93250 Villemomble. Tél. : (16.1) 45.28.31.42.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + manuel + joys + nbx jx. Px : 2 000 F. **Loïc DIAZ, Villa l'Olivaie, 06390 Berre-les-Alpes. Tél. : 93.91.86.41.**

Vds Amstrad CPC 6128 + man. + 20 jx. Px : 2 000 F. + écran coul. px à déb. **Laure ROGUIN, 35, rue Estienne d'Orves, 93310 Le-Pré-St-Gervais. Tél. : (16.1) 48.45.93.59.**

Vds Amstrad CPC 6128 plus coul. avec 3 man. + 3 cart. + 3 bts de rang. + nbx jx. **Richard DARTOIS, 8, rue de Domeure, 88150 Oncourt. Tél. : 29.07.54.25.**

Vds Amstrad CPC 6128 bon état + jx + joys px : 1 800 F. à déb. **Xavier LE BRIS, 31, rue de Vaux, 91470 Forges-les-Bains.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. DPM 2160 + joys + dbleur + 70 DK jx util. + manuel. Px : 3 000 F. **EPALLE, 2, rue Lecomte de Lisle, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16.1) 60.02.68.84.**

Vds ou éch. nbx jx sur CPC 6128. Liste sur demande. **Vincent BAYO, 66360 Sahurre. Tél. : 68.05.61.74.**

Vds DMP 2160 bon état + housse, rubans, câble Textomat et jx CPC 6128. Faire offre. **Jérôme BRESCHI, cité 24, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.73.82.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 200 jx + 30 util. + jx éduc. + revues + 2 joys. Px : 1 900 F. **Christophe NEVEU, 20, rue St Anne, 35500 Vitre. Tél. : 99.75.09.21.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx + joy + impr. assembl. + OCP Art Studio + autres util. Px : 2 000 F. **Loïc GARNAUD, Vadalle commune d'Aussac, 16560 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46.**

Vds orig. pour CPC 464 et 6128 à bas px. Liste ctre env.timb. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.**

Vds CPC 6128 plus + 2 joy + nbx jx + bt de rang. Le tt en tbe pour 3 500 F. Urgent! **Martial KREMER, 11, Grande Rue, 25310 Abbevillers. Tél. : 81.35.76.96.**

Vds 44 jx orig. CPC 6128 le lot : 1 000 F. ou vds sép. Demandez liste. **Pierrick LECOMTE, 4, rue du Fort, 80250 Hallivillers. Tél. : 22.09.45.94.**

Vds CPC 6128 coul. + man. + livres + revues + 1 joy + Budget Familiale + jx orig. Px : 2 300 F. **Christian DOLBEAU, 71, rue du Troupeau, 95100 Argenteuil. Tél. : (16.1) 39.80.42.55.**

Vds PC XT Amstrad tbe, lect. 31/2 + écran VGA + Works II + nbx jx (Monkey 1, Populous...) + doc + souris. Px : 4 990 F. **Jean-Christophe DOURRET, 8, allée des Marronniers, 42800 Saint-Martin-la-Plaine. Tél. : 77.75.40.88.**

Vds CPC 6128 + impr. + souris + joys + monit. + tunner + 200 jx + 5 util. + manuel + antenne. Px : 2 600 F. **Ludovic ROUZADE, 1, square Mozart, 13880 Velaux. Tél. : 42.74.71.66.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon.coul. + joys + nbx jx. Px : 800 F. **Joël DABLANC, 171, rue St Maur, 75011 Paris. Tél. : (16.1) 49.29.97.94.**

Vds 6128 coul. + tunner TV + man. + housse + disk util. + jx + livres + meubles. Le tt : 2 500 F. **Guillaume FORTIN, 26, bd de la Forêt, 28170Châteauneuf-en-Thymerais. Tél. : 37.51.68.95.**

Vds Amstrad CPC 6128 écran mono, nbx jx orig. : Batman, Indy 3, Robocop, Night Shift... Px : 1 500 F à déb. **Lionel POUCHEPADASS, Le Mayne Dalis, 33124 BRANNENS. Tél. : 56.65.50.07.**

Vds jx sur CPC 6128/464 + DDI-1 en DK, orig. (Bt + notice), de 50 à 100 F. Liste sur demande. **Laurent FAGOT, 38, bd Kennedy, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.94.53.**

Vds Amstrad DMP 2160 (imp.) + 2 log. : 1 500 F. + mégadrive + 4 jx : 2 000 F. + CBS + jx : 1 000 F. **Hervé SEGUIRAN, Madrague Ville, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + impr. DMP 2160 + Textomat + calcumat + jx tbe à déb. px : 3 000 F. **Philippe REFORT, 23, rue Clovis Hugues, 75019 Paris. Tél. : 44.52.02.59.**

Vds CPC 464 lect.K7 mono. coul. + manuel + jx + joys tbe. Urgent ! Px : 500 F. **Marielle HERAK, 3, rue J.-B. Sémanaz, 93310 Le-Pré-St-Gervais. Tél. : (16.1) 48.43.25.76.**

Vds Amstrad CPC664 (disk) + 100 disks + 30 orig. + lect. K7 + monit. coul. + manuel + livres. Le tt : 2 400 F. **Mathias HAVET, Chemin Vincent La Crèche, 59270 Bailleul.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 tbe + imp. DMP 2160 + jx + Textomat + housse + joy + manuel + kit Nett. Px intérressant. **Olivier BERARD, 10, rue de la Vanoise, 73500 Modane. Tél. : 79.05.21.39.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + jx. Px : 500 F. **Alexandre DUBUS, 3, rue du Port aux Sablons, 91280 St-Pierre-du-Perray. Tél. : (16.1) 60.75.39.07.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + nbx jx + joys + Dicologie 5 et 7. Px à déb. **Armand LE MOUEL, 57, rue de Tunis, 31200 Toulouse. Tél. : 62.27.09.70.**

Vds Amstrad CPC 464 + 10 jx (Cryzor, Arkanoïd, Impossible Mission...). Px à déb. **Arnaud TEDDE, 52, rue Henri Tomasi, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.83.45.**

Vds CPC 464 + lect. de disk DD1 + joys + 100 jx + revues + monit. coul. Px : 1 500 F. à déb. **Nicolas ROMEAS, 40, allée des Charmilles, 74190 Passy-les-Pattes. Tél. : 50.78.10.76.**

Vds jx sur CPC 6128 à très bas px. Liste par tél. **David BERTAUD, 17, av. Cambacères, 91370 Verrières-les-Buissons. Tél. : 69.30.84.23.**

Vds Amstrad portable PPC 512 complet tbe ss gar. : 1 200 F. Paris et région parisienne. **Fabrice DECHY, 70, rue Charles Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16.1) 48.40.02.57.**

Vds Amstrad PC 3286 16MHZ-2 Mo HD 40, 3 + 5 VGA coul. nbx log. impr. scanner digit. VOC. Le tt : 9 000 F. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Côte-St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

VENTES

APPLE

Vds Mac SE + écran Radius A4 + nbx logiciels : 8 500 F. Vds imprimante Laser writer II NTX : 15 000 F. **LAURENT. Tél. : (16.1) 48.35.14.06.**

Vds Mac LC + Ext 256 CLR, écran coul. 13', DD 80 Mo. Val. : 27 000 F. Px : 20 000 F. Nbx log. Word, Excel. ss gar. **Philippe DUCHOSSOIS, 4, rue de Grenelle, 75006 Paris. Tél. : (16.1) 45.44.96.12.**

Vds Apple 2C + mon. + souris + joy + peritel + nbx jx et util. Px : 3 000 F. à déb. Cher. jx sur Mac. **Frédéric ROQUES, 43, bd Lenoir Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.10.44.**

Vds Apple IIC + impr. + Doc + util. + Nbx jx + carte Chat Mauve + souris + joys. Le tt : 3 000 F. **Bruno VOISIN, 66 bis, quai du Commandant Rivière, 83200 Toulon. Tél. : 94.89.28.03.**

Vds Apple 2 + mon. + lect. + carte 80 colonnes + nbx disk et Doc. Px à déb. : 2 500 F. **Jean-Philippe LARDENOIS, 25, rue Carnot, 54300 Luneville. Tél. : 83.74.44.29.**

Vds 2 log. orig., neufs et complets, pour Apple Mac. Abode Illustrator 3.0 : 2 000 F. Aldus PageMaker 4.0 : 2 000 F. **Tél. : (16.1) 47.83.58.89.**

Vds Apple 2C + souris + écran mono. + livres et jx. Px : 2 500 F. **Vivien PERARD, 4, rue Géniu, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16.1) 42.43.45.43.**

Vds Apple 2 GS + clav. + souris + joy + 2 lect. 3"5 et 5"25 + monit. coul. + impr. + nbx log. CDM + ultima...). Px à déb. **Fabrice DUNAN, 63, bd de la Madeleine le St-Roman E, 06000 Nice. Tél. : 93.86.17.37.**

petites annonces

VENTES

ATARI

Vds 520 ST DF + 100 jx + util. + doc + access. Le tt : 499 F. **ALAIN, 32, Pavillons de l'Ill, 68890 Reguisheim. Tél. : 89.81.16.12.**

Vds Atari 520 ST + 12 jx orig. (Robocop 3, Another World, croisière pour 1 cadavre, Opération Stealth. Px : 4 700 F. **Olivier ORTHWEIN, 39,bd Sainte Lucie, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.65.71.**

Vds Atari 520 STF + 2 joys + 100 jx dont 5 mega orig. (Robocop 3, Croisières etc...) + lect. dble Face : 3 500 F. **Samuel PESENTI, 45, rue Jean Jacques Rousseaux, 59370 Mons en Bareuil. Tél. : 20.04.00.52.**

Vds ou éch. jx sur Atari ST px : 100 F. Env. liste. **Guillaume MIOT, La Civette, 15, rue Thiers, 27500 Pont Audemer.**

Vds Atari 520 STF + monit.coul. SC1425 + nbx jx + util. + joys + souris + tapis. Px : 3 000 F. **Romain PETIAU, 16, rue François Couperin, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.16.40.**

Vds JX sur Atari ST et Amiga à px dément. Demandez liste. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Vds 520 ST (1 mega) 2 000 F. + nbx jx + lect. ext : 400 F. **Patrick BERCHER, 1, rue Salvador Allende, 91180 Saint-Germain-les Arpajon. Tél. : (16.1) 64.90.06.09.**

Vds 520 STF + souris + cable péritel + nbx jx (Robocop 3, Elvira, Popoulous...) + 60 disks, rallonge joys. Px : 2 000 F. **Frédéric DEMAN, 16, chemin Dussart, 59262 Sainghin en Melantois. Tél. : 20.41.12.18.**

Vds pour Atari STF/STE original : the Battle of Britain : 100 F. port compris. **Jean Noël LANOUGADERE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambery. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds 520 ST + 150 disks + Orig. + souris + Freeboot + peritel + bte rang. Px : 3 500 F. **Jean-Philippe GUILLOT, 48, rte de la Grau, 13280 Raphaël.**

Vds sur ST the blues brothers, neuf. Px : 200 F. **Olivier BELMONT, 13, rue du Grand Cerf, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.32.80.**

Orig. sur ST 100 F pce. Def of the Crown, Associe SCTF/STE, 3D const. Kit. **Tél. : 93.09.12.19.**

Atari STE cherche contacts. Vds Epic 200 F. Silent Service 2 : 200 F. Carrier Command. Capitain Blood : 80 F. **Jean-Marc BAZETOUX, 25, rue du Maréchal Leclerc, 94410 St Maurice. Tél. : (16-1) 43.68.27.28.**

Vds 520 ST + souris + 2 joys + petit bureau. Px : 1 800 F. TBE. **Jean-Michel WUILLOT, 37, rue Jean Flomet, 59121 Haulehin. Tél. : 27.31.17.98.**

Vds orig. ST Amiga Delux Paint : 250 F ; Croisière pour un cadavre : 50 F ; Falcon Mission 1 : 100 F. **François FAURE, La Croix du Rocher, 38700 Le Sappey en Chartreuse. Tél. : 76.88.82.45.**

Vds Atari 1040 STE + emul. PC Atonce + souris + joys + nbx jx + peritel. Px : 4 500 F. à déb. **Jean-Michel LETESSIER, 2, place Jean Dormoy, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.32.24.**

Vds log. petit px. Demandez liste. **Fabrice CAMPAGNA, 84, traversée des Ecoles, 13011 Marseille.**

Vds pour Atari Grand Prix 500 CCII ou Hot Rubber. Px : 120 F. **Sébastien BRION, 27, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16.1)42.80.14.57**

Vds Atari 520 STF + joys + souris + tapis + monit-.coul. SC 1325 + 40 disk le tt : 2 900 F. **Guillaume REROQUILLON, BP26, 04001 Digne. Tél. : 92.34.60.51.**

Vds Atari STE + man. et souris + 60 jx : 2 500 F. Vds nes + 5 jx : 1 200 F. **Grégory BLINEAU, 8, chemin des Grands Champs, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.16.22.**

Vds divers log. pour ST DE 80 : 200 F. + bte et notice + lect. ext. pour ST SF 350 F pce. **Florent PERRIGOT, 28, pl. du 11 Novembre, 28000 Chartres. Tél. : 37.33.06.51.**

Vds ST Replay 4. Px : 450 F. TBE. Vds Lynx + 5 jx + 2 adapt. (sect. + auto) + paresoleil + sacoche. Px : 1 700 F. **Olivier COLLOMP, 7, rue des Muguets, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.85.50.**

Vds Atari 520 ST tbe + disk + souris + man. px : 1 500 F. **Fabrice DERAEDT, Les Bois, 73410 St Ours. Tél. : 79.54.90.14.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. et mono + lect. 31/2 et 51/4 ext. + nbx log. Px : 5 500 F à déb. **Patrice LAUNAY, 91, rue Pondeville, 31400 Toulouse. Tél. : 62.17.18.65.**

Vds 520 ST + 60 jx. **Cyril VALLET, 136, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16.1)40.36.54.82.**

Vds Atari 520 ST tbe + nbx jx + joys + souris + revues (Kick off 2, Moktar, Advantage Tennis...). Px : 2 000 F. **Sébastien LOZIER, 27, cours Suchet BMC, 69271 Lyon cedex 02. Tél. : 78.42.93.20.**

Vds pour ST : 3D construction Kit + cassette px : 200 F et croisière pour un cadavre : 150 F. **Francis DUMONT. Tél. : 79.61.27.91.**

Vds 520 STF (port, souris, joys à réparer) + monit.coul. SC1425. Px : 1 200 F. **Sébastien PUDIT, 168, rue du fbg St Martin, 75010 Paris.**

Vds Atari 520 ST + joys + souris + jx : 2 000 F. Vds lect. ext. + câble Hardicopieur. Px : 700 F. Vds lots de 100 disk plein px : 1 000 F. **Thierry ZENNARO, 53, rue G.Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds nbx jx bas px!!! **MYSTIC DIFFUSION, 5072 rés. Cheverny, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.03.95.**

Vds 520 ST + monit.coul. + souris + nbx jx (F29, Maopiti, Kick Off 2...) + util. + doc. tbe. Px : 4 000 F. **Xavier POINSIGNON, 20, av. des Carrières, 91190 Gif Sur Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.13.55.**

Vds Atari 520 ST +monit.coul. SL 1425 + souris + joys + 3 disk tbe. Px : 3 000 F. **Thomas PAGE, 7, av. de la Tranquilité le Verrier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.28.49.**

Vds écran N/B Atari SM124, état neuf. Px : 700 F. **David GUGGENHEIM, 116, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : (16.1) 42.01.07.82.**

Vds Atari 520 ST + écran SC 1224 + lect. ext. + 500 jx + 50 orig. + souris + joys... Px : 4 000 F. tbe. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Vds Atari 520 STE + monit. coul. SC 1435 + 3 joys + souris + nbx jx (Panza KB, T2, T.Golf...) Px : 4 400 F. à déb. **Nicolas MELIX, 7, allée des Séquois, 44240 La Chapelle sur Erdre. Tél. : 40.29.70.00.**

Vds 520 ST + monit.coul. + 200 Hits + util. + joys + souris + livres. Le tt : 4 000 F. Cher. chaîne laser à bas px. **Vincent ROUGEOT, 4, allée Berny d'Houville, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.76.96.**

Vds STE 1.40 coul. + 20 jx orig. + 80 disk + util. + doc + 2 joys + souris + Bidouilles + GFA Basic. Px : 5 000 F. **Eric DAUZET, 7 bis, rue des Marais, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.46.87.**

Vds carte Soundblaster 500 F ; moniteur coul. pour ST ou A500 (péritel) px 500 F. **Samuel DEPREZ, 28, rue Chanzy, 62580 Vimy. Tél. : 21.55.67.91.**

Vds 520 ST + monit.coul. CM 8832 + 90 jx + util. + 2 joys + multiface ST. Px : 3 500 F. à déb. **Brune SOMOGYI, 6, rue du Pasteur Wagner, 75011 Paris. Tél. : (16.1)47.00.66.16.**

Vds Atari 1040 STF + TV coul. + joys + bte de rgt + jx (Full metal planet, Ghostbusters 2, etc...) Px : 3 500 F. à déb. **Guillaume CASSA, 144, rue A. Daudet, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.92.48.**

Vds sur ST : croisière + Killing Cloud px : 250 F. Port : 30 F. Vds Megadrive + 2 jx + man. px : 1 000 F. Tbe. **KARIM 93120. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.**

Vds 520 ST + monit.coul. + joys + jx. Px : 3 500 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16.1)43.08.87.85.**

Vds jx orig. 520 ST : 1504 F ou échang. ctre jx orig. PC 3 1/2. **François-Xavier BOSSART, 18, rue de Nieppe, 591818 Steenwerck. Tél. : 28.40.42.04.**

Vds STE 1 Meg + 100 D7 + souris, bonne état. **Cédric PLESSIER, 170, avenue de l'Ursuya-le-Flore, 64100 Bayonne. Tél. : 59.63.68.90.**

Vds 1040 STE + souris + 40 jx (Another World, Kiqk Off 2, Gods, ELF, Crois PR un Cad) ; px : 2 000 F Ugt. **Olivier GABINSKY, 17/21, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.55.58.**

Vds 520 STF + jx manette + souris + boite de rang. ; px : 1 800 F ou éch. ctre Amiga 500. **Jordan NOBLET, 8, les Laris Mauves, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.31.37.64.**

Vds Atari 520 STF + écr. SC 1425 + 200 disq. (jx récents, util.) + souris + 2 joysticks : 3 900 F. **Gaël BERTIN, 115, rue de la République, 50600 Saint-Hilaire-du-Harcouet. Tél. : 33.49.16.79.**

520 STF (excel. état) + monit. Leyco, coul. + 70 jx + 2 joysticks, px : 2 000 F. **Frédérique CAVY, 22, rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.53.99.**

Vds Atari 520 STF lect. : DF-DD + Free Boot + 2 joys + souris + nbx jx, GFA bas...). Px : 3 500 F. à déb. **Jean-Guillaume POULAIN, 26, rue des Ecoles, 92330 Sceaux. Tél. : (16.1)46.61.01.41.**

Vds ou éch. Atari 520 STE + monit. coul. SC 1224 + nbx jx (Vroom + Kick Off 1 et 2) + livres + souris. Px à déb. **Cyril TEMIN, 123, av. Philippe Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16.1)43.67.07.00.**

Vds 520 ST TBO + joys + câble + 149 disk. Px : 2 150 F. **Nicolas BAUD, 21, rue Jules Ferry, 95880 Enghien. Tél. : (16.1)34.12.39.18.**

Vds Atari 520 ST + nbx jx + souris + 10 disk vierge. Px : 2 000 F. **Christophe BESSON, 79 bis, quai de l'Orge, 91700 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.47.98.**

Vds pour Atari disque dur Quantum 52 Mo, ss gar. px : 2 500 F. **Arnaud LIBEYRE, 8, av. du Centre, 78230 Le Pecq. Tél. : (16.1)39.76.73.86.**

Vds orig. sur Atari ST, Jumping Jackson Lost Patrol, Explora 3 Powermonger etc... **Michaël MONGARNY. Tél. : 73.92.32.88.**

Vds pour Atari + de 30 orig. avec bte, notice. Ninja 2, Storm Master, Croisière..., Utopia, Infestation, GC1 et 2. Px : 30 à 80 F. **Emilio GOMEZ, 3, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trevise. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.**

Vds jx pour ST à px raisonnable. Demandez liste. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeille, 78500 Sartrouville.**

Vds 520 ST, tbe, 2 man. + 50 jx + souris et tapis + bte de rgt. Px : 1 490 F. à déb. **Fabien THAUVIN, 42, quai de l'Abbaye, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.96.11.**

Vds pour Atari ST JX à partir de 30 F. Liste par tél. ou par lettre. **Anthony ROZIER, 24, Petit Chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds Atari 1040 STE + monit. HT Def. + scan. + SMM 804 + 2 drive + util. + jx orig. + revues. **Jérôme GUILLOT, 12, rue du Stade, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.74.96.**

Vds Atari 1040 STF bon état + monit. coul. Philips + 10 jx + 1 man. Px : 2 500 F. **Adrien CHICOT, 19, rue Brex, 75017 Paris. Tél. : (16.1)43.80.46.59.**

Vds pour Atari STF/E util. et JX à déb. px incroyable. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Vds nbx jx pour ST et Amiga. Liste sur demande ctre timbres et disk. **CONAN, BP 112, 06220 Vallauris.**

Vds Atari STE 1040 + softs. Px : 1 500 F. **J-F. TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny/Marne.**

Vds 3 jx orig. pour ST : mega Lomania, Epic, Knights of the Sky, px : 250 F les 3 ou 100 F pce. **Jean-Pierre BOLLAERT, 11, rue Gaston Appert, 92390 Villeneuve la Garenne. Tél. : (16.1)47.98.32.53.**

Salut, vds pour STE JX à un petit px. Ecrivez-moi. **Laurent GOSSET, 83, rue de Tourneville, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.52.53.**

Vds pour 520 ST jx docs Ts orig. Px : 50 à 80 F. Dem. liste. **José BULTER, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.**

Vds ext. mém. pour 520 STE pour passer de 512K à 1 mega. Simm. de marque Goldstar : 200 F. **Eric MAGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.67.69.**

Vds Atari 520 STF + monit.mono + 230 disk (jx, util.) + joys + souris + bte de rgt. Px : 4 000 F. à déb. **Cyril COUSTAN, 244, av. du Pin Parasol, 34980 St Clément de Rivière. Tél. : 67.84.07.79.**

Vds Atari 520 ST + monit.coul. + souris + joy + disk. Px : 3 000 F. **Annick CLETY, 22, rte de Vert Le Grand, 91540 Echarcon. Tél. : 69.90.03.44.**

Vds PR ST livres GFA Basic 3.5 px : 120 F. Routine Graphic et sonore en GFA px : 195 F + port à déb. **Lionel DEGLISE, Marignieu, 13000 Belley. Tél. : 79.42.17.72.**

Vds Atari 1040 STE écran coul. + 2 joys + meuble inf. + jx + log util. **Bernard FOREST, 65, rue des Its Chauveau, 71100 Chalon sur Saône. Tél. : 85.43.21.99.**

Vds 1 ST magazine (Atari) n° 1 à 17 px : 15 F pce. Ach. 688 sub Attack sur megadrive (Px raisonnable). **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Vds nbx jx sur STE. Px correct. Demandez liste. **Frédéric CHAVANNE, 6, rue Paul Feval, 22190 Plerin. Tél. : 96.74.40.37.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. SC1224 + Mono SM124 + commut. écran + impr. Epson LX 800 + 3 joys + souris + 110 Disk. Px : 6 900 F. **José DE SAN FULGENCIO, 30, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16.1)43.34.92.07.**

Vds Doc 5. + util. + jx musique + nbx soft. Px rais. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Bazinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45.**

Vds STF 520 1 Mo + écran coul. + joys + 2 souris + 140 Disk + Palk + jx. Px : 4 000 F. TBE. **David BAZILLE, 26, rue JB. Gilbert, 76300 Sotteville les Rouen. Tél. : 35.62.57.33.**

ST confirme vends jx util. à bas px. **Stéphane LIBERT, 8, rue André Mounier, 33340 Lesparre Medol.**

Vds Atari mega STE 4 Mo DD 48 Mo + SM124 (gar. 1 an) + log. Px à déb. **Charly MARTIN, quartier Lt Moyne, Orange 84100. Tél. : 90.51.15.28.**

Vds Atari 520 ST + nbx jx orig. (Vroom). TBE. Px à déb. **Olivier MORAZE. Tél. : (16.1)64.30.46.35.**

Vds sur ST 17 jx orig. px : 60 à 130 F. (Vroom, Gods, Bat, Lemmings, Dungeon M, etc...) liste ctre un timbre. **Virginie VISSAC, 46, rue des Trois Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.75.29.**

Vds lect. ext. 31/2 dble face sur Atari ST px : 500 F + moni. coul. SC 1224. **Stéphan SOMMELET, 79, Chemin de la Pérrière, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.22.36.01.**

Vds Atari 1040 TBE + 50 disk px : 2 000 F. Hard Spectre 128 + log. mac px : 650 F. Atonce clas. Amiga neuve. Px : 900 F. **Samuel FECHEROLE, 3, rue du Maréchal Foch, 02000 Verneuil sur Serre. Tél. : 23.23.52.58.**

Vds Atari 520 ST DF + lect. Cumana DF + TV coul. 36 cm + monit. SM124 + 160 disquettes + access. Px : 4 500 F. **Sébastien HEMOND, 45140 Ingre. Tél. : 38.74.97.57.**

Vds nbx jx sur ST. Px exceptionnel. Demandez liste. **Julien BRAULT, 4, rue Benjamin Moloïsé, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : (16.1)64.91.35.31.**

Vds Atari 520 ST coul. + man. + souris + nbx jx orig. Px : 3 200 F. **Maxime BRIDON, 41, allée des Frondaisons, 95270 Saint-Martin-du-Tertre. Tél. : (16-1) 30.35.94.25.**

Vds Atari 520 ST (tbe) + souris + joys + 200 jx, util. etc... + 70 disk vierge + bte rgt. Px : 3 000 F. **William WAGNER, 14, av. Boris Vian, 93420 Villepinte. Tél. : (16.1)48.60.41.54.**

Vds Atari 520 ST + souris + util. + nbx jx. Px : 2 000 F ou éch. ctre A500 + ext. 512K. **Laurent DUROS, 91, rue Paul Hochard, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16.1) 49.69.08.49.**

Vds jx sur ST : Baby Jo, Beast 2, Blues Brothers, Lagaf, Justiciers 3, Robocop 3, + Forgotten World. **Thomas GEORGES, 24400, Mussidan le Bourg les Leches. Tél. : 53.80.13.09.**

Vds Atari 520 ST + nbx jx + souris (Uroon mégalo mania). Px : 2 000 F. **Jean-Philippe VUILLIN, Moffans, rue du Château, 70200 Lure. Tél. : 84.63.01.11.**

Vds log. domaine public 30 F pour ST. Env. 10 F.en timbre pour recevoir la liste. **Pascal DELILLE, 35, route de Traisnel, 59490 Somain.**

Vds Atari 520 ST + monit. coul. + joys + souris + 100 jx + ext.mem. 1 Mo. Px : 3 800 F. **Marc MATTHEY, 5, imp. de la Mare Nombry, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16.1)43.00.49.72.**

Vds écran monochrome Atari SM 144 (cause départ armée). Px : 1 000 F. **Tél. : (16.1)43.03.42.37.**

Vds 520 ST DF + 80 disks de log. + livres + 2 joys. Px : 1 800 F. tbe. Vds F16 : 120 F; F19 : 160 F; Batamat : 150 F. Tbe + bte rgt. **Willy BLAIN, Ecole Jean Zay, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.22.63.**

Vds Atari STE étendu à un 1 Mo + joys + 100 jx (Vroom, Robocop 3, G. Prix...) + souris. Le tt tbe px : 2 300 F. **Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans Clos des Fontaines, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.18.69.**

Vds Atari 520 ST + tapis + souris + 2 man. et 70 jx. Le tt : 2 500 F. **Raphaël DEBENEST, 37, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : (16.1)45.80.98.98.**

Vds Atari 520 ST, monit. coul., nbx jx tbe px : 3 500 F. **Ludovic BOCHAND, 10, rue de la Poste, 60200 Clairoit. Tél. : (16.1)44.83.29.02.**

Vds Atari STF 1040 + monit. (joy, souris, nbx jx, util.) Px : 3 500 F. **Lilian LALARDIE, 12, av. Mazarin, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.14.41.**

Vds jx ST : Monkey Island, Croisière pour 1 cadavre, Fascination, Steait Chuck Mock, Colorado. Px : 150 F pce. Port compris. **Matthieu LANCRY, 11, rue Rouget de l'Isle, 62580 Vimy. Tél. : 21.59.29.84.**

Vds nbx jx, util. demos sur STF/STE à très bon px. **Thierry ZENNARO, 53, rue Georges Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.**

Vds nbx log. orig. dans emballage pour Atari 520 ST/STE. Px uniq. 100 F. Liste sur demande. **Patrice GRALL, 9, allée Marcel Paul, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16.1)43.88.33.53.**

Vds jx Atari : Goblins et mega Twins. Px : 550 F ou 175 F pce. + jx nes : Dragonball 200 F. **Francis LE, 3, rue Henri Thiriet, 94000 Créteil. Tél. : (16.1)43.39.56.99.**

Vds Ikari-Star, Wars-Strike, Force Marrier Navy Move-Game Over III sur ST. Px : 150 F le tt. **Guillaume BIGOT, 23, rue Jean-Sébastien Bach, 85000 La Roche sur Yon. Tél. : 51.62.45.32.**

Vds 520 ST, 1 Mo + monit.coul. + drive ext. + nbx jx et util. + doc + nbx livres. Px : 5 500 F. **François BALDUCII, 14, rue de Cambrai, 02190 Guignicourt. Tél. : 23.79.94.38.**

Vds jx Atari STE/E 1 700 titres petit px. Liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Atari 520 ST +nbx jx + man. + souris. Le tt : 2 000 F. **Frédéric PLANTE, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16.1)43.42.07.51.**

Vds 520 ST + souris + 120 jx + 2 lect. + 3 joys + copieur + 30 D7 vierges. Px : 2 950 F. **Alexandre DEBBACHE, 242, bd Jean Ossola, 06700 St Laurent du Var. Tél. : 93.07.94.34.**

Vds STE 1 Mo + monit.coul. + nbx jx + util. + 3 joys + souris. Px : 4 000 F. à déb. **Olivier THOMAS, 160, av. Renoir, 06520 Magagnosc. Tél. : 93.42.76.06.**

Vds 1040 STF + drive ext. + orig. px : 12 000 FB. Cher. contact Amiga : Only Coding 8 music. **David LOVERA, 8, rue des Sœurs Grises, 7000 Mons. Belgique. Tél. : 065.35.44.53.**

Vds Atari 1040 STF + monit.coul. SC 1425, + souris +joys. Px : 2 500 F. à déb. **Nicolas PETER, 19, rue Louis Gaubert, 78140 Velizy. Tél. : (16.1)39.46.59.10.**

Vds 520 ST + monit.coul.SC 1435 + souris + joys + 82 jx. Tbe. Px : 3 500 F. **Frédéric SERGENT, 1, av. Georges Clémenceau, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16.1)47.32.09.81.**

Vds ou éch. sur ST JX. Vds jx orig. à bas px : 50 F. **Matthias TEALDI, 55, rue Charles Gounod, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.24.31.**

Vds jx orig. pour Atari ST, Tennis Cup + Turbo GT. Les deux pour 100 F. **Laurent BOUCLY, 14/41, bd de la Liberté, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.43.22.45.**

Vds sur Atari ST, Pang : 65 F; Hard Driving : 50 F; F19 : 145 F ou 240 F le tt. Originaux. **Franck BREYSSE, 23, rte de Pranlary, 43750 Vals Près le Puy. Tél. : 71.02.21.99.**

Vds Monkey Island, Simpson et beaucoup d'autres. Px à déb. **Guillaume VANDAMME, 126, rue Pierre et Marie Curie, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.78.65.**

Vds 520 ST + 70 jx + joys + souris + tapis. Px : 2 000 F. à déb. Ech. ctre Gamegear AC + 3 jx. **Fabien RIMBAULT, Hameau des Mimosas, 580, rue de Boeri, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.78.28.**

Vds jx STF/E à bas px. Demandez liste. **Emmanuel ALCARAZ, 18, le Collet Blanc, 13119 St Savournin. Tél. : 42.04.61.71.**

Vds Atari 520 ST + jx + joys + lect.ext. : 1 500 F. à déb. **Julien PHILIPPE, 17, rue Labat, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.45.91.**

Vds nbx titres ST/STE (jx, demos, util.). Env.disk pour liste. **Jean-Pierre, 14, rue Louis Breguet, 37300 Joue-les-Tours.**

Vds Atari 520 ST + monit.coul. + 2 man. + joys + Freeboot + 50 jx (Vroom, Lotus 2, Monkey 1, blues bro...). Px : 3 800 F. **Etienne LUCAS, 40, rue Saint Charles, 78000 Versailles. Tél. : (16.1)39.42.00.60.**

Vds Atari 520 ST, étendu 1 Mo, monit.coul. + jx + joys + Track ball. Px : 3 500 F. Vds orig. GrandPrix : 175 F; Age : 150 F; Epic : 175 F. Vds chaine HIFI Passion 36000 CD px : 5 500 F. **Laurent ELKAIM, 179, rue J.F. Kennedy, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.30.72.**

Vds jx orig. sur 520 ST-STE : Maup-Island; Speedball 2 px : 100 F pce. Mort Manor; Barb (Psyg) : 50 F pce. **Laurent RUATTI, 25, rue des Saules, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.07.40.44.**

Vds sur ST : compil aventure extraordinaires (Zac, Iron Lord, le Manoir, Rocket ranger). Px : 130 F. **Clément BERNADAC, 24, rte d'Agde, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.61.44.**

Vds Atari 520 ST DF + câble péritel + access. + nbx log. Px : 1 500 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds Robocop 3 sur ATARI ST. **Eric BOUGUEN, 17, rue du Bourgneur, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.25.52.**

Vds nbx jx (orig.) sur ST. Bas px. (Heimdall, Eluira, Another World, Croisière pour un cadavre...) **Charles CORVOISIER, 6, rue Edmond Roger, 75015 Paris. Tél. : (16.1) 45.78.83.94.**

Vds Atari 520 STE + monit.coul.+ 40 jx (croisière, Vroom...) + bte rang. Le tt : 3 500 F. **Yann VITASSE, 83, bd Longchamps, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.74.42.**

Vds 520 ST 1 Mo + écran coul. + logs (GFA Basic 31/2) + 2 joys + nbx livres, revues. Px : 3 500 F. à déb. **MALIK, 21, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16.1)48.33.74.36.**

Vds Atari 520 ST + 80 jx + souris + joys + livres + bte + monit.coul. SC 1425. Px : 3 200 F. **Lionnel MAQUIN, 6, rue Gazan, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.04.19.**

Vds Atari 1040 STE + monit.coul.+ nbx jx et progs. **GIRAUD, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16.1) 47.39.21.59.**

Vds Atari 520 ST + 2 joys + souris + Freeboot + monit.coul. SC 1224 + nbx disk. Px : 3 000 F. **Laurent EMERAND, 3, rue Jan Mermoz, 94430 Chennevières/Marne. Tél. : (16.1) 45.76.89.02.**

Vds 520 ST tbe + monit.coul. 1435 + 2 joys + souris + 2 jx (Another World) + disk + bte rang. Px : 3 500 F. **Bruno BARON, 92, allée Apollinaire, 93270 Sevran. Tél. : (16.1)43.85.22.21.**

Vds Atari 520 ST + log. + souris + doc + jeux (Vroom, F29, etc...) + util. : 2 000 F. **Jonathan NOMINE, 9, rte de Fontaine, 60300 Montlognon. Tél. : (16.1) 44.54.24.22.**

Vds sur ST jx, Dompub, demo, util. Px intér. Cher. Rygar sur ST. **Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.**

Vds Atari Microkid's avec 4 jx : Robocop3 + Vroom + Toki + Hudsow Hawk. Px : 2 400 F. **David MOLIE, 1, rue Alain Gerbault, 41000 Blois. Tél. : 54.43.82.77.**

Vds 520 STE + écran coul. + souris + tapis + 40 jx + util. Px : 3 500 F. **Vincent ROLLAND, 3, rue des Biches, 91220 Plessis Paté. Tél. : (16.1)60.84.64.48.**

Vds 520 STF + SC1425 + jx px : 2 000 F. et vds Hand Scanner (1 MB) : 1 200 F. Vds Supergraphx + 2 jx : 1 200 F. **Christophe LEVINE, 44, rue de Mandres, 94440 Villecresnes. Tél. : (16.1)45.99.25.56.**

petites annonces

Vds sur ST jx : Epic, Armourgeddon, Battletech, Kick off 2 + Final Whistle à 150 F pce sur Paris et région. **François TA THANH MINH, 12, av. Pierre Dupont, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16.1)39.90.00.16.**

Vds Atari 520 STE + Freeboot + nbx jx et util. + souris + joy + impr. Citizen 120 D. Px : 2 500 F. **Franck HUGUENIN, 39, rue Galliéni, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16.1)47.52.10.98.**

Pour ST, vds Master Sound : 300 F. En parfait état de marche. **Jérôme BALANT, 11, rue Léon-Devaux, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.36.39.**

Vds nbx jx sur ST à petit px ! Liste sur demande. **Philippe GHEFSI, 59, rue Antoine de St Exupéry, 38230 Charvieux-Chavagneux. Tél. : 78.32.35.92.**

Vds jx util., éduc. pour 520 ST et 1040 STE. Px très intér. Liste sur demande. **Philippe MAZARS, rte de Glanes, 46130 Bretenoux.**

Vds 520 ST Atari + monit.coul. CM8832 + 70 disk dont langages util. + jx manuels. Px : 4 000 F. **Pascal FORET, 1, pl. Le Vau, 92600 Asnières. Tél. : (16.1) 47.99.15.35.**

Vds 1040 STF coul. + joys + souris + jx + lang. + livres initiation. Px : 3 000 F. **Bruno LAFONT, 5, rue Montesquieu, 33350 Castillon. Tél. : 57.40.10.71.**

Vds Atari 1040 STF + monit.coul. + émulateur PC + dos.5 + souris + joys + nbx revues. **Thierry BARON, 13, rue Abel Ferry, 88000 Epinay. Tél. : (16.1) 29.64.18.44.**

Vds Smasowlands + Astaste jx orig. état neuf + docum. pour Atari ST. Le tt : 200 F + port. **Régis COSTELLO, 70, av. Picasso Domaine de Calas, 13480 Calas.**

Vds Atari 520 ST + lect. ext.31/2 + select. de drive + nvelle souris + 60 jx, util. Px : 2 000 F. **Joël JANUS, 87, rte de Guentrange, 57100 Thionville. Tél. : 82.82.70.52.**

Vds jx ST Populous, Millenium2, Dragon's of Flame, Geisha, Leisure suit Larry 3. **Pierre VITRY, 3, rue du Printemps, 78230 LE Pecq. Tél. : (16.1)39.76.79.53.**

Vds jx pour Atari 520 ST px sacrifié. **Micky PETROVIC, 21 bis, rue Jean Baptiste Baudin, 94800 Villejuif. Tél. : (16.1)46.78.76.73.**

Vds a520 ST 1 mega gar. 5 mois + souris + peritel + jx (Vroom, Epic, Lagaf). Px : 1 900 F. **Eric KONSTANTY, Blesme, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Vds sur Atari jx et util. bas px. Another, Gobliins, Sup Ski, Alien Storm, Final Blow, Robocod. **Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds orig. ST de 65 à 150 F. Lemmings, blues brothers, Maupiti, F1 GP, Rugby World Cup, Light Corridor etc.... **François NAZABALI, 32, chemin des Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.**

Vds 520 ST + moni. coul. SC 1425 + nbx jx + util. + souris. Px : 4 100 F. Epson LX 800 px : 1 700 F. **Joseph GOBET, 6, square des Hautes Haies, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.37.97.**

Vds 520 ST + impr. + écran + 500 jx + btes de rang. + lect. ext. + 3 joys + 1 souris. Px : 5 000 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : (16.1)48.54.25.41.**

Vds ATARI 1040 STF tbe + monit. SC1425 + jx. Px : 2 500 F. **Nicolas MANGIONE, 5, chemin du Pigeonnier de la Cepière, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.07.76.**

Vds bas px ou éch. ctre jx orig. ST (Monkey, Heroquest, Powermonger etc...) + cher. contact éch. 100 jx. **Marc LE CARPENTIER, 27, rue Albert Henon, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.75.40.**

Vds Atari 520 ST DF + écran coul. + util. + joys + souris + nbx jx + bte. Px : 3 000 F. **Laurent DUROS, 91, rue Paul Hochard, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16.1)49.69.08.49.**

Vds 520 STF + basic GFA + joys + jx tbe px : 900 F. **Franck SUDRE, 87, rte de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : (16.1)39.52.11.29.**

Vds Atari 1040 STF + scanner + soft + Ult Ripper + joys + souris neuve + câble + livres + util. TBE. **Jean-François MENESGUEN, 9, rue Bargue, 75015 Paris. Tél. : (16.1)45.67.31.88.**

Vds Atari 520 ST +C1224 (coupleur) + 300 disk + 2 joys. Px : 4 500 F. **Didier JOULIA, 4, rue des Grives, 45730 Saint Benoît sur Loire. Tél. : 38.35.78.43.**

Vds jx ST (Flood ; Monkey Island... Vds jx Master System. Vds jx Gameboy (Tennis...) **Yannick BONDULLE, 19, rue Poncelet, 75017 Paris. Tél. : (16.1)43.80.18.02.**

Vds 520 ST : 2 000 F. + TV coul. : 1 500 F. ou le tt : 3 000 F. **Thierry HUTIN, 8, rue César Franck, 78330 Fontenay le Fleury. Tél. : (16.1)30.58.35.67.**

Vds Atari 20 Ste + joy + nbx jx 60, le tt en tbe, px : 2 000 F sans moniteur. **Rachid LEHLOU, 1, rue Heuraux, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.31.14.31.**

Vds jx ar. sur St : Maupity, gd prix 500 2 : 150 F ; Balistix, 2 on 2, Portes du temps, Truck : 100 F l'unité. **Romain VIAULT, 93, rue Bourneil, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.21.43.**

Vds monit. coul. Atari SC1224 px : 1 200 F. **Antonio FERREIRA, 10, rue du Chemin Noir, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16.1)30.92.28.08.**

Vds 26 numéros de St Mag + 7 numéros d'Atari Mag + 12 numéros de 1 ST, le tt : 200 F. **Brice PEREE, 2, rue de Monteney, 10600 Saint Lyé. Tél. : 25.76.52.48.**

Vds Atari 1040 STF + 100 log. + manuel + util. px : 2 000 F. **Jean-Manuel SANCHEZ. Tél. : 43.33.22.05.**

Vds + de 40 orig. Atari avec bte + doc Utopia croisière... Archipelagos, dernière croisade, Zax, F16 etc... **Emilio GOMEZ, 3, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Trevise. Tél. : (16.1) 45.93.12.48.**

Vds jx pour Atari STE possibilité news. **Laurent GOSSET, 83, rue de Tourneville, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.52.53.**

Vds 1040 STE 1 an, monit. coul. exel. état. jx orig. (F29 Retaliator + Frénétic + compil + demos). Px : 4 500 F. **Sébastien LELONG, Les Carlines, 752, rue CDT Dubois, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.62.47.**

Vds 520 ST, tbe, 2 joys, souris + access. + 15 jx orig. (Gods, Robocop 3, First Samourai, Another, etc...). Px : 2 200 F. **Jacques DELFOSSE, 4, allée de Langenfeld, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.54.92.**

Vds les aventures de Moktar sur Atari. Px : 200 F. **Julien PALISSOT, 88270 Valfroicourt.**

Vds jx pour Atari 520 STE (news et Goodies). Px démentiel. **Xavier PANCHEVRE, Les Mauvrets, 49800 Brain-sur-l'Authion.**

Vds jx, util., éduc. sur ST à bas px. Env.timb. pour rép. Cher. orig. au px de 30 F. **Reynald BIAU, 42, rue Blomet, 75015 Paris.**

Vds Atari 520 S (tbe) + souris + 1 000 disks + orig. (Lemings, Croisière pour... Powermonger) + Educ. anglais, le tt pour 2 500 F. **Vincent PARIER, 7, rue Hoche, 94210 La Varenne. Tél. (16-1) 48.83.62.60.**

Vds Atari 2600 + 4 jx tbe, valeur : 900 F, vendu : 450 F. Rech. Gamegear + Masteur Gear + jx ent. 700 F et 900 F. **Johan SORBETS, 1, lotissement sauvage, 32720 Barcelonne-du-Gers. Tél. : 62.09.45.97.**

Vds Atari 520 STF tbe, px : 1 450 F + jx (Captive, Kick Off, etc...à + souris + péritel + revues + joystick. **Régis LEROUGE, 103, avenue de la République, Bât F1 n° 1, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.95.81.**

Vds St Replay 4 : 500 F + Monkey Island : 200 F + Maupiti Island : 200 F. **Stéphane DORLAC, Chemin de Moulin de Redon, 83640 Saint-Zacharie. Tél. : 42.72.75.66.**

Vds Atari 2600 avec 3 manettes + 5 jx (Winter, Game, Mario Bros, etc...), px : 490 F à débat. **Arnaud PUPIN, Chemin du bois Jardrix Taillepied, 79270 Saint Symphorien. Tél. : 49.09.50.68 Ap. 18 h.**

Reçis MA Demo + liste orig. que je vds à très bas px en env. disk + env. timbrée. **Cédric JOUVESHOMME, 43, rue Berzelius, 75017 Paris.**

Vds 1040 STE + monit. coul. 1435 + souris + nbx jx. Px : 4 500 F. **Wenle DONG, 193, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16.1) 48.33.50.25.**

Vds ou éch. Robocop 3 et Epic à prix ridicule sur St-Denis. **Frédéric FONTAINE, 1, rue du Bourget, 93200 St-Denis. Tél. : (16.1)48.29.43.81.**

Vds Atari 1040 ST écran mono. SM124 et impr. Star LC10. Le tt : 4 000 F. **Tél. : (16-1) 48.87.16.92.**

Vds jx sur Atari tbe Gods, Lotus 2, Magic Pocket, etc... Px : 2 500 F à déb. **Pierrick LAFARGUE, 5, court Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.72.68.**

Vds Atari 1040 St + mon. coul. + lect. ext. + 2 joys + 1 souris + 150 disks + prise S Midi et Modem, tbe le tt : 4 000 F. **Jimi FRECHETTE, 373, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. (16-1) 45.30.55.78.**

Vds pour Atari ST, 1900 titres à votre disposition. Petit px. **David ROSELL, Rte de Paris, 82350 Albias.**

Vds jx ST : Captive, GP 500, Mean Street px : 150 F pce. Carte mère PC286, 16 Mhz 1 Mo px : 900 F. **Karim AISSAOUI, 71, rue des Ragoidelles, 92150 Suresnes. Tél. : (16.1)45.06.31.60.**

Vds et éch. jx sur Atari ST entre 10 et 20 F pce. **Pierre COLLINET, 38, rue Emile Fontanier, 78320 Le Mesnil-St-Denis.**

Vds ensemble ou sép. pour Atari : megafile 30 + scaner 1425 + superchargeur + impr. Star NL10 + lect. 31/2. Env. offre. **A. HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, 25700 Valentigney.**

Vds 1040 ST + 30 jx + monit.coul. + joys + souris + util. + Gameboy tbe + livres. Px : 4 000 F. **Philippe GUILLERMET, rue Kennedy, 13500 Martigues. Tél. : 42.49.25.88.**

Vds orig. pour STE : Music Master px : 350 F + Epic : 200 F. + Degas Elite : 150 F + OP. Stealth : 200 F. **Jérôme TUAL, 103, rue du Haren, 22730 Tregastel. Tél. : 96.23.88.23.**

Vds pour ST/STE nbx soft (1 500) de 5 à 20 F. **François BILLON, 47, le Coquillat, 38110 La Tour du Pin.**

Vds orig. pour ST de 100 à 50 F. Liste sur demande. **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : (16.1)43.72.08.74.**

Vds sur Atari jx éducatifs + divers access. **François TEIGNY, 241, av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds nbx jx pour Atari ou Amiga, px : 100 F pce. Garantie d'orig. Demandez liste. **Michel MASSARD, BP.88, rue Louis Armand, 88190 Colbery.**

Vds originaux pour ST (Epic, Robocop III, etc.). **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeille, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.94.54.**

Vds pour ST/STE environ 1 500 softs de 5 à 20 F. Rép. assurée et cadeau de bienvenue. A bientôt ! Ech. STE/PC. **François BILLON, 47, Le « Coquillat », 38110 LA Tour-du-Pin.**

Offre exceptionnelle. Vds jeux originaux pour ST, 60 F l'unité. Cadeaux en sus. Vds modem cap 290 : 900 F. **Laurent MEUNIER, 15, rue du Docteur Roux, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.52.71 (après 18 h).**

Vds jeux Atari STF/E. 1 750 Titres à prix sacrifié. Liste gratis sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds Atari 1 040 STF + jeux + utilitaires + scanner + cart Ult ripper + livres + sources + joy, 3 500 F. **Jean-François MENESGUEN, 9, rue Bargue. 75015 Paris. Tél. : 45.67.31.88.**

Vds 520 STE TBE + utils + revues (ST Mag) + nbx jeux (Epic, Bomber) + 2 joystics : 2 700 F. **Cyrill PONS, 10, rue du Général Giraud, 31200 Toulouse. Tél. : 61.26.00.21.**

VENTES

CONSOLES

Vds MD franç. + man. + 1 jeu : Street of Rage + adapt. Jap. Px : 700 F. **Franck HAVOYE, 23, rue Brongniart, 92310 Sèvres. Tél. : (16.1) 45.34.00.76.**

Vds 9 jx Game Boy (Super Mario, F1 Race, Robocop, Duck Tales). Px : 700 F. **Siméon MIRZAYANTE, Eure-et-Loir (28). Tél. : 37.65.28.76**

Vds Sega Gamegear + 6 jx (Sonic + Donald etc...) + adapt. MS + transfo. Px : 1 600 F. **Eric GOURMELEN, 31, rue Pierre Loti, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.25.29.**

Vds Console Amstrad + 1 jeu + 2 joys + gar. 8 mois. Px : 450 F ou éch. ctre GameGear. **Johan SORBETS, 1, lot. Sauvage, 32720 Barcelonne du Gers. Tél. : 62.09.45.97.**

Vds pour GameGear Skweek : 150 F. Wonderboy : 125 F. Les deux 250 F. **Mari KOMIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16.1) 45.26.99.42.**

Vds MD + 2 man. + 14 jx (Hits). Px : 5 500 F. (ss gar.) Ach. jx Lynx, Nec : 100 F pce. Vds jx MD : 300 F. pce. **Mathieu GIBON, 2, Grande Rue, 53700 Villaines-La-Juhel. W-End seulement. Tél. : 43.03.22.19.**

Vds pour Gamegear 2 cart. Sonic v.jap. (160 F une), Dragon Crystal et Joe Montana : 110 F. **Frédéric BACQUET, 62, rue des Colombes, 62710 Courrières. Tél. : 21.75.11.59. le W.End.**

Vds Nes + 4 jx (Mario 3, Tic et Tac, Zelda 2, TMHT). Tbe, px : 1 500 F. Le Mans si possible. **Bruno VETEL, 15, rue de Tascher, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.23.02.**

Vds ou éch. Supergraph + 14 jx ctre Superfamicon ou Neo-Geo + jx. Vds aussi Hits sur Supergrafx. **Gilles BIETIGER, 1, rue des Merles, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.54.11.22.**

Vds GG neuve, tbe avec 2 jx + adapt. **Frédéric RAVETIER, 7, rue Maréchal, 45250 Briare. Tél. : 38.31.28.28.**

Vds Gamegear + adapt. + Donald + Sonic + Colums + GG Aleste. Val. : 2 050 F. Px : 1 600 F. à déb. (5 ss gar.). **CLAUDE. Tél. : 88.85.72.60.**

Vds console Gamegear + 6 jx : 1 300 F ou éch. ctre Megadrive japon. ou franç. avec 1 jeu. **Cédric ROUILLE, Les Rives de l'Yerres, rue Pierre de Coubertin, 91330 Yerres. Tél. : (16.1) 69.83.91.19.**

Vds Nes + 4 jx (Mario 1/2, Zelda...) + NES Advantage + pistolet. Tbe. Val. : 2 000 F. Px : 800 F. à déb. **Nicolas COLOMBO, 56, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.24.92.**

Vds ou éch. Nes Americaine + 8 jx ctre Gameboy + jx. Px : 1 600 F. Affaire ! **Fabrice KAH, quartier du Seren, 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.82.97.**

Vds Nec Coregrafx parf. état + 2 jx (F1 circus, BE Ball). Le tt : 990 F. **Stéphan HUREL, 2, les Hauts du Rouve, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.27.30.**

Vds Lynx + Rygar : 600 F. Donne adapt. secteur. Le tt – de 2 mois. **Ediz TILTAY, 7 chemin des Ecoliers, 69400 Limas-Villefranche. Tél. : 74.68.55.39.**

Vds console Nes + pistolet + 7 jx (SMB1 et 3, Rygar, Bobble Bubble, Simon Quest, Dr Mario). Px : 2 000 F. **Patrice MAERTENS, 7/13, rue Paul Verscmave, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.71.10.**

Vds MD jap. + peritel + adapt. + man. + 3 jx (Wonderboy 3, Sonic, Quackshot) px : 1 500 F. à déb. **Cédric CASTAING, 2, rue Lahire, 75013 Paris. Tél. : (16.1) 45.83.20.46.**

Vds sur Gamegear Sonic : 180 F, Mickey : 150 F, Super Monaco : 140 F, Ninja Gaiden : 160 F, Colums : 130 F. **Pierre NOVOTUX, 17, rue d'Estienne D'Orves, 95340 Persan. Tél. : (16.1) 39.37.07.56.**

Vds ou éch. consoles NES + 1 jeu ctre Gameboy au px : 552 F. **Charles DENKE, 14, rue Alfred de Vigny, 91330 Yerres. Tél. : (16.1) 69.48.92.24.**

Vds Gameboy avec Batman. Px à déb. **Jean-Philippe ABEILLON, 103, rue du Colonel Fabien, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.95.70.47.**

Vds Megadrive + 7 jx (Quack Shot, EA Hockey, Mickey) tbe px : 2 300 F. ou éch. ctre Neo-Geo. **Stéphane FUVEL, L'envers des Etapes, 74220 Clusaz. Tél. : 50.02.44.02.**

Vds Megadrive, état neuf + 4 jx dont Sonic et 2 man. Le tt : 1 500 F. **Michel FOURNIRET, 14, rue Gambetta, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16.1) 39.14.31.28.**

Vds Sega Gamegear + adap. + 4 jx (Mickey, Sonic, Devilisn,Columns). Px : 1 300 F. **Arnaud BUFFON, 5, av. de Joinville, 60500 Chantilly. Tél. : 44.57.62.64.**

Vds Megadrive jap. + man. + 1 jeu. Px : 850 F. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16.1) 30.76.05.93.**

Vds 7 jx Gameboy (MG. Man2 + DD2 + Ghostl + Prince Off Persia + Robocop + Kung Fu Master). Px : 200 F. pce. Spide : 100 F. **Benjamin AIMAR, 17, bd des Muriers, 94100. Tél. : (16.1) 48.83.60.15.**

Vds Megadrive jap. + Pro2 et crack Down (ou + man. norm et Acrob Caster). Etat neuf. Px : 1 000 F. Vds Quackshot : 300 F. **Jean-Marc LUCCHINI, 5, chemin du Petit Pin Vert, Valpré, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.11.00.**

BAYART, 4, square de la Chalouette, 91150 Etampes. Tél. : 69.92.95.25.

Vds Nintendo + 2 man. + pist. + 3 jx (Super Mario, Duck Hunt, A Box and His Blob) px : 1 000 F. **Christophe BESSON, 79 bis, quai de l'Orge, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16.1) 60.48.47.98.**

Vds Gameboy + Tetris + Gargoles Quest + Marioland + câble Link + écout. le tt : 600 F. **Jérôme LE NAOUR, Le Clos La Morinière, 61410 Uterne. Tél. : 33.37.21.92.**

Vds console Sega GameGear avec 4 jx. Px : 1 500 F. **Guillaume COMMIN, 1, av. Léonard-Limosin, 87350 Panazol. Tél. : 55.06.06.70.**

Vds Megadrive franç., 1 man., 1 adapt. pour cart. jap. + 2 jx en bon état. Px : 1 000 F. **Lionel FUSCO, 5 bis, allée Baudry, 92140 Clamart. Tél. : (16.1) 46.44.18.79.**

Vds MSX2 Philips VG 8235, 2 joys + nbx jx + disk + K7. Px : 1 500 F. **Jean-Claude CHARY, 3 bis, av. Demazure, 88240 Bains-les-Bains. Tél. : 29.36.35.83.**

Vds 3 jx Sega MS 8 bits état neuf au px de 500 F. (Basket Baseballe American Pro Football). **Henri BASSAGET, 162, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16.1) 42.85.88.00 poste 1507.**

Vds console Megadrive jap. (année 92) + 7 titres. Val. : 3 000 F. A déb. : 2 000 F. **Christophe FERRARI, 30, rue de Montmorency, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.80.93.87.**

Vds sur Nes Paperboy, SuperMario, Bros Wizzard et Warrior. **Mickaël MONGARNY, 71, av. de l'URSS, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.32.88.**

Vds jx GameBoy Simpsons et Castelvania : 150 F le jeu, ou 250 F les deux. **Rodolphe TOURNIER, 2, allée des Carrières, 92130 Issy les Moulineaux. Tél. : (16.1) 45.29.12.17.**

Vds console portable Nec PC Engine GT + 2 jx : Ninja Spirit, Cybercore. Px : 2 000 F. **Luis Fernando, DA SILVA, 18, rue Thiers, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.31.86.21.**

Vds 4 jx Gamegear, tbe (Ninja Gaiden, Donald...) px : 700 F. Rég. Parisienne. **Yoann SELLAM, 28, rue St-Germain, 93230 Romainville.**

Vds Megadrive + 2 man. + 8 jx (Sonic,Quack Shot, Strider, etc...) tbe. Px : 2 900 F. **Christian COUGOURDAN, 27, chemin St Gorgon le Genettey, 76840 St Martin de Boscherville. Tél. : 35.32.02.58.**

Vds Megadrive + Sonic, état neuf. Laissez coordonnées sur répondeur. **Tristan LESCOT, 9, rue Jean Beausire, 75004 Paris. Tél. : (16.1) 42.71.04.29.**

Vds Nec + 8 jx (PC Kid 1 et 2, Neutopia 2, etc...) : 1 500 F. Vds aussi d'autres jx. **David BERTAUD, 17, av. Cambacères, 91370 Verrières le Buisson. Tél. : (16.1) 69.30.84.23.**

Vds pour Nes livres contenant code + mots de passe sur 60 jx Nes, dont les nouveautés. Px : 50 F. (+ Pin's). **Laurent CANTONI, 3, rue du Luxembourg, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.81.81.**

Vds console portable Sega Gamegear avec 3 jx (Donald Duck, Columns, Sonic) ss gar. + bte px : 1 200 F. **Christophe SAINT-LAGER, 5, place de Paris, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.34.21.88.**

Stop ! Vds nec Coregrapx + 5 jx (Jacky Chan, After burner...) TBE. Px : 900 F. **Jérôme PELLETIER, 49, Grande Rue, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16.1) 60.75.35.33.**

Vds Pro2 Megadrive jamais servie ! Px : 100 F. Sur GG Shinobi px : 100 F. **Arnaud BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.**

Vds Nes + Robot + pist. + 2 man. + Nes Advant. + 8 jx, le tt : 2 400 F. **Thomas BOUAZIZ, rés. de Gramont, 3, rue de la Closerie, 78240 Chambourcy. Tél. : (16.1) 39.79.95.23.**

Vds SM Système + 85 jx + Integre. TBE. Val. 2 900 F. Px : 1 250 F ou éch. ctre MD ou GG + jx. Peu déb. **Fabrice PETRIS, 87 bis, rue de la Garenne, 91230 Montgeron. Tél. : (16.1) 69.42.63.15.**

Vds Gameboy et 19 cart. (150 à 190 F. pce). Le tt : 3 400 F. Terminator, Contra, Gremlins, etc... **Franck VERDIER, 79, chemin des Broussatières, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.07.22.**

Vds sur PC Engine Legendary Axe + Tale of Monster Path. Le tt : 370 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16.1) 43.71.43.24.**

Vds Megast1, 20 jx, DMP.Starc 10 coul. console Lynx II et IV + jx + sacoche + meuble informatique. Px : 11 000 F. **Pierre-Olivier HOREN, La Sauvagine, chemin du Canal, 80132 Cahon-Gouy. Tél. : 22.31.36.09.**

Vds Coregrafx + 7 jx état neuf : 200 F. Vds PC engine GT + 1 jeu, px : 1 500 F. Les deux cons. sous garantie. **Hugues DUVAUCHELLE, 68, rue de Castille, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.00.07.**

Vds jx Nec : 200 F pce. Gunhed Galaga-88, Space invaders, Down Load. Si le tt : 600 F. **PETIT, 26, Portes Les Valences. Tél. : 75.57.42.54.**

Console CBS Colecovision + cartouche. Px : 500 F. Vds disk vierge 51/4. **STEPHANE 92000 Nanterre. Tél. : (16.1) 47.21.27.99.**

Vds Nec Supergrafx + 7 jx (PCkid 1 et 2, Ghoulsn'Ghost, Super Star Soldier...) Le tt en tbe : 2 500 F. à déb. **Matthieu PANOUILLEREES, 21, Petite Rue, 59830 Cobrieux. Tél. : 20.84.58.16.**

Vds SGX + 7 jx (cause double emploi). Val. : 3 500 F. Px : 2 200 F. **Gabriel FORESTIER, 100, rue de Paris, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.48.13.**

Vds PC Engine GT + PC Kid 2 : 1 750 F. ou seule : 1 600 F. **Matthieu GUILLAUME, 15, rue de Rechièvre, 89580 Gy l'Evêque. Tél. : 86.41.61.78.**

Vds jx GG (Sonic, G 20 C) : 200 à 215 F. pce. Ach. jx bas px. **Frédéric SOUSTELLE, 3, les Echanaux, 01390 St André de Corcy. Tél. : 72.26.48.03.**

Vds Megadrive Americaine + 2 man. + Altered Beast : 1 000 F. à déb. Vds Hellfire — Alien Storm : 200 F. pce. **Julien OBLET, 6, rue du Poirier, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.50.73.**

Vds Megadrive franç. janv.92 + 3 jx + 3 joys : 1 700 F. à déb. **Gérard GONZALES, BP 36. Tél. : 94.97.22.91.**

Vds Gameboy + 7 jx (Robocop, Chessmaster, Final Fantasy...) + Casio 85006 + écout. Px : 1 200 F. à déb. **Jean-Paul MICHON, 62, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16.1) 42.24.97.83.**

Vds Megadrive + 8 jx en tbe pour 2 800 F. à déb. **Bertrand RENAUD, 5, rue Jean Casse, 60160 Thiverny. Tél. : 44.25.69.62.**

Vds Megadrive + 7 jx (Super Shinobi, Klax, Alien Storm, etc...) Px : 1 700 F. + arcade et autre manette. **Arnaud STUARD, 19, av. Balzac, 94210 La Varenne St Hilaire Saint Maur. Tél. : (16.1) 43.97.28.71.**

Vds Nes + pist. + joy + 12 jx (Mario 2, Turbo Racing ...). Px : 3 990 F. **Jean-François BIVI, 46, rue des Sables, Saint Romain de Jalionas, 38460 Cremieu. Tél. : 74.90.45.01.**

Vds Nec Coregrafx + 1 jeu. Jamais servi. Px : 700 F. Vds aussi jx MSX : Usas, Salamander : 100 F. **Cédric LISIECKI, 18, Domaine du Château, 59135 Bellaing. Tél. : 27.24.07.37.**

Vds Megadrive + 3 jx (Spiderman, Abeast, Sonic) px : 1 000 F à déb. **Vincent ROTILX, 112, rue Brancion, 75015 Paris. Tél. : (16.1) 42.50.61.75.**

Sega Master Systeme + 2 jx. Px : 350 F. **Abdel SOUNI, 8, rue Edmée Bouchardon, 78000 Versailles. Tél. : (16.1) 39.49.53.90.**

Vds Gameboy + Gargoyle's Quest + Solar Striker + Mercenary Force + Tetris. Px : 700 à 800 F. + bte. **Bertrand MARIN, Caillouet, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : 32.36.93.53.**

Vds Pro-2 Megadrive jamais servi. Vds Donald et Shinobi pour Gamegear. Px : 100 F pce. **Arnaud BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.**

Vds console Yeno + 3 jx (Pop et Chips, Kung Fu Road, Astro Wars). Px : 300 F. **Guillaume DEGRIJSE, 4, rue de Biella, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.38.11.**

Vds Gamegear + Shinobi + Mickey + adapt. Master System + adapt. secteur. Px : 1 300 F. **Pascal BREISSE, 15, rue du 29 Brumaire, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.37.00.67.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 105

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

petites annonces

VENTES

PC

Vds AT286/ 16Mhz,1/ 20 Mo, 2 FDHD 3" et 5", VGA/ SVGA, minitel, souris, Microsoft, nbx jx, util. Le tt : 6 000 F. **Régis ROCROY, 52, rue du Jeu, 77390 Guignes. Tél. : (16.1) 64.06.13.81.**

PC 386 SX 25 SVGA, DD210 Mo 1/92 4 Mo, Ramitseng 1Mo. DRdos6, Win31, Designer : Aldus + util. et jx. Px à déb. : 12 000 F. **Guillaume DEROME, 11, bd de la Porte Verte, 78000 Versailles. Tél. : (16.1) 39.55.36.50.**

Vds pour PC Monkey Island : 100 F. Croisière pour un Cadavre : 100 F. (Envoie Colissimo 48 h chrono). **Olivier RATAJCZAK, 15, rue Placide Lefebvre, 59252 Marquette-en-Ostrevant.**

Vds jx orig. GX PX 51/4. Flt Simulator V3 : 100 F. F16 Combat Pilot : 80 F. Test Drive 2 : 50 F. **John PORTAL. Tél. : (16.1) 30.53.52.97.**

Vds PC 8086, 8MHz, lect. 31/2, monit. mono, 512 Ko, souris + interf. + joy. Jamais servi. Dble emploi. Px : 2 500 F. **David HUBERT, 4, rue de Valois, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16.1) 30.64.05.14.**

Vds IBM Tandy 5" + monit. coul. + souris + tapis + man. + ext. + 100 jx + doc. Val. : 8 500 F. Px : 3 500 F. **Steve FARESE, 11, traverse Mont-Léon, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.04.46.**

Vds PC 31/2 DD 30 Mo + Adlib + jx + joy + MS dos 5. + Works 2 + notice. Px : 4 000 F. (8 MHZ). **Boris MOURADIAN, 3, rue de Dijon, 06000 Nice. Tél. : 93.88.77.06.**

Vds Crasy Cars 2 sur PC 51/4 : 250 F. Altered Beast sur Megadrive : 300 F. **Jean-Nicolas VOLLMER, 25, rue du Tir, 88200 Kemiremont. Tél. : 29.62.11.39.**

Vds CPC 386 DX33 cache 4 Mo HD 40 Mo SVGA 1024 256 couleur. Sblaster 2, Tower joys. Px : 8 000 F. HD 40Mo : 1 000 F. **Stéphane MARIN, 19, av. Gambetta, 94260 Fresnes. Tél. : (16.1) 46.68.01.40.**

Vds pour PC 31/2 : ultima 7, ultima underworld, Eye of Beholder 2. Px d'un jeu : 200 F. Les trois : 500 F. **Jean-Claude LESELLIER, 9 bis, rue Pierre Curie, 91240 St Michel-sur-Orge. Tél. : (16.1) 60.15.75.60.**

Affaire ! Vds IBM PS2 déc.91 302861 Mo, Ram. 1 lect. 31/2, 1 M44-DD 30 Mo VGA coul. + impr. RX80. Px : 11 000 F. à déb. **Sébastien DAUGROIS, 3, rue Juste Métivier, 75018 Paris. Tél. : (16.1) 46.06.83.08.**

Vds ord. PC XT Turbo 640 Ko DD20 Mo, lect. 51/4 CGA coul. + joys. Px : 3 000 F. à déb. **Alain RIVOLIER, 14, allée de l'Oseraie, 94260 Fresnes. Tél. : (16.1) 46.66.17.63.**

Vds PC286, 640 Ko, DD 40 Mo, lect. 31/2 HD + écran EGA coul. + souris + nbx jx + nbx log. Px : 6 500 F. **Gérald CLETTE, 70, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16.1) 46.23.82.36.**

Vds PC 80386 SX/16, Co-Pro 80387, Ram 4 Mo DD 40 Mo Formatés, écran Nec 3D. Px : 11 500 F. **Daniel POUSSARD, 4, allée A. France, 92220 Bagneux. Tél. : (16.1) 46.65.85.21.**

Vds pour PC log. Le Journaliste 3" et 5". Px : 600 F. **Robert FOURNIER, 8, av. R. Schuman, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.45.47.20.**

Vds IBM 8530 H. 31, 30 Mo, clavier Azerty, écran coul. 8513 Dos IBM 401 FR. Px : 11 000 F. **Yves FOUBERT, 5, rue G. Apollinaire, 94800 Villejuif. Tél. : (16.1) 46.77.76.61.**

Vds PC 386, 16 Mhz, VGA coul. 4 Mo, Ram + 85 Mo DD + drive 31/2 + 51/4 + souris. Px : 9 000 F. **Aziz BARGUI, 30, rue des Marais, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16.1) 46.82.92.99.**

Vds orig. PC : Dune (150 F), Epic (150 F), 3"1/2 ou éch. ctre Chessmaster 3000. **Jean-Marc PINTO, 51330 Vroil. Tél. : 26.73.37.91.**

Vds Sound Blaster Pro (pour PC) + cordon Midi + Sopft Windows + util. music. Px : 1 800 F. **David PECON, 11, rue Auguste Perret, Europarc, 94000 Créteil. Tél. : (16.1) 49.80.90.90.**

Vds PC 3286 Ams. HD40-3+5, 2 Mo VGA coul. nbx log., digit voc + imp. Px : 9 000 F à déb. **Stéphane PACALET, rte de Ruoms, 07150 Vallon Pont d'Arc. Tél. : 75.88.06.55.**

Vds AT386 16 Mhz, DD 52Mo 12 ms, lect. 31/2, 51/4, 25 HD, VGA coul., carte Sound-blaster, clavier étendu. Px : 9 000 F. **Laurent RIZZO, Rés. Pasteur, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16.1) 48.67.55.88.**

Vds, éch. PC : Monkey 2, Larry 5, Lemmings 2, Simpsons, Castles, Prehistorik, Gobliins, Greatcourts 2. Px : de 100 à 230 F. **Mari KOHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16.1) 45.26.99.42.**

Vds Amstrad PC 1640, EGA, 51/4, DD 20 Mo, écran EGA + joy + log. (util. et jx) + souris. Tbe. Px : 3 500 F. à déb. **Nicolas BARDOU, 20, av. du 8 Mai 1945, 81290 Labruguière. Tél. : 63.50.23.53.**

Vds PC 1512 SD coul. + log. + jx (Midwinter, Indy et autres). Px : 4 000 F. à déb. **Romuald RAINFROY, 72, rue de Carentran, 50190 Periers. Tél. : 33.45.91.32.**

Pour Sharp PC E500, vds câble de liaison pour transfert de prg avec PC/ST ou autre. Px : 250 F avec disk. **OLIVIER. Tél. : 65.63.33.75.**

PC AT 386-DX 25 Mhz, 2 mega ram, 2 lect. HD (51/4 et 31/2), 1 DD 40 mega + carte soundblaster + souris. Px : 8 000 F. **Philippe KAIESER, 19 bis, av. Faugeras, 93220 Gagny. Tél. : (16.1) 43.09.55.51.**

Vds PC AT 8086 640K disque dur 20 Mo, log. comptatexte. Px : 3 500 F. Amstrad PC 1512 écran coul. Px : 3 500 F. **Jean-Jacques VRIGNAND, 12, rue Gabriel Fauré, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.06.90.**

Vds PC 386 DX-33 Gar 7 Ms 2 Mo + DD 105 Mo + écran + carte SVGA + nbx log. et jx. Px : 10 990 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds pour PC 31/2 logiciel orig. (Age, Larry, Dune, Star Streck) px : 100 F. l'unité + port. **Richard VINCONNEAU, 280, rte de St Trojan Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vds jx PC 31/2. Px : 150 F pce. (Eternam, Space, etc...) **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds PC 386 SX ss gar. DD80 VGA, lect. 31/2 et 51/4 + nbx log. Cher. contacts PC. Rép. assurée. Vds jeux Atari OP. Stealth, F19. **Paul VUONG, 112, av. de la République, 93308 Aubervilliers. Tél. : (16.1) 48.33.28.28.**

Vds PC Amstrad 286 1 Mo Ram VGA coul. 14', DD 40Mo, 2 lect. 31/2 + Dos 5 jx util. Tbe. Px : 7 000 F. **Pierre GHERIEB, 139, rue Roger Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (16.1) 48.31.16.74.**

Vds pour PC Might and Magic 3 (VF) + EOB 2 + Star Trek. Px : 150 F l'un. Version 31/2. **Emmanuel DRUELLE. Tél. : 27.45.90.88.**

Vds 386 SX 25 Mhz, ram 1 Mo, 31/2, 44Mo. Carte + écran VGA, disque dur 20 Mo. Mat. neuf. Ss gar. Px : 6 700 F. **Cédric HENRION, 7, imp. Mariey, 77500 Chelles. Tél. : (16.1) 60.08.81.98.**

Vds PC portable tbe + logiciels : 1 500 F. **Yvan RIOCREUX, 121, av. J.-Jaurès, 54500 Vandœuvre.**

Vds jx sur PC Wincomd.2 + Speach. Gooblins, Ultima VII, Eternam, Dune, Sp.Quest IV, Might And Magic III, Elvira II. Tous des orig. Px : de 150 à 200 F. **Guy BONNET, 15, av. du Belvedère, 93310 Le Pré-st-Gervais. Tél. : (16.1) 43.63.24.33.**

Vds PC 3865 SX20 configure jx avec orig. + carte son + souris. Px : 6 500 F. (2 Mo, 2 FDS, HD 40 Mo). **Loïc HENRY-GREARD, 7, rue Eugène Manuel, 75016 Paris. Tél. : (16.1) 45.03.49.10.**

Vds écran Hercule IBM pour 500 F. **Jean-Pierre PEDRETTI, 41, rue de Nantes, 77290 Mitry-Mory. Tél. : 64.27.97.49.**

Vds PC Portfolio Atari (plus petit PC du monde). 16 bits tbe. Val. : 1 750 F. Px : 1 200 F. Vds jx sur ST. **Frédérique SICHLER, 3, rue des Aubépines, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.40.06.07.**

PC 386 SX 16Mhz DD 40 Mo. 1Mo ram lec. 51/4 HD écran VGA mono + carte coul. + souris + logs + util. + jx. Px : 5 400 F. **Francis FERREIRA, 6, rue du Mouton, 95300 Pontoise. Tél. : (16.1) 30.32.74.81.**

Vds ou éch. jx PC en 51/4 (Might and Magic 3) px : 250 F. Panza Kick Boxing px : 100 F à déb. Cher. contact PC. AT. **Etienne DAL, 30, rue du Rachais Poisat, 38320 Poisat. Tél. : 76.25.33.78.**

Vds jx PC orig. : Startrek (VGA) : 260 F. OP.Stealth (VGA-VF-CD) : 230 F. Monkey Island (EGA) : 150 F. Cr-Cadavre (EGA) : 150 F. **Audrey IMBACH, Le Sous-Bois, 8 chemin du Jas de Rhôdes, 13170 La Ganotte. Tél. : 91.65.01.58.**

Vds Dell 386 SX 16 Mhz juillet 90 ram 3 Mo, DD 40 Mo, coul. souris, Flop 31/2 + 51/4, nbx jx + log. Sound Blast. Px : 10 000 F. **André BRECHOT, 17, rue des Cépages, 78310 Maurepas. Tél. : (16.1) 30.50.95.71.**

Vds ordinateur de poche Sharp pce-500 + 130 log. integres + carte compatible PC. Px : 4 000 F. **Sylvain HOTOLEAN, Le Perion 26760 Monteleger. Tél. : 75.59.59.99.**

Vds pour PC Wing Commander 2 : 250 F. Windows 3.0 : 450 F. (port compris). Cher. contact. Rép.assurée. **Emmanuel BEGUIN, Impasse des Pêcheurs, 74410 St Jorioz. Tél. : 50.68.53.44.**

Stop affaire ! Vds PC8088 coul. + 2 lect. + 640 K ram + DD 30 M + souris + joys + nbx jx et log. Val. : 12 000 F. Px : 4 500 F. Urgent. **Jérôme DELAGNEAU, Lieu Dit Les Lanchettes Chalet Monjoie, 74200 La Vernaz. Tél. : 50.72.14.29.**

Vds Amstrad PC 1640 DD 20 Mo, écran EGA, nbx jx et util. (Civilization-Dos 5.0, etc...) Px : 4 000 F. TBE. **Gwenaël ROSSI, 7, rue Edouard Manet, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16.1) 47.49.49.91.**

Vds PC 386-25, 1Mo DD 50 Mo, lect. 31/2 et 51/4 VGA coul. + souris + minitour. Px : 9 500 F. **Bruno VIARD, 8, rue St Exupéry, 91480 Varennes Jarcy. Tél. : 69.00.81.70.**

Vds jx PC 31/2 Blues Brothers, Crime Wave, Op.Stealth. Px : 150 F. pce. Moktar 200 F. **Benoît POTHIER, 13, lot. des Cèdres, 82360 Lamagitère. Tél. : 63.39.86.29.**

IBM PC XT 640 K + Hercule + 31/2 et 51/4, DD 20 Mo + souris + imprimante Citoh. Px : 4 500 F + port. **Christian LA CHAPELLE, Quartier Suzette, 26110 Condorcet. Tél. : 75.27.75.78.**

Vds AT 286-12, DD 20 Mo, 512 Ko, CGA coul., nbx log. + jx 1.2 Mo. Px : 3 000 F à déb. **Gilles MOUCHARD, 23 bis, rue de l'Aqueduc, 28130 Houx. Tél. : 37.32.39.25.**

Vds PC 1512 Amstrad + nbx jx + trait.texte + monit-.mono. Px : 3 000 F. **Philippe TESSIER, 22, rue de la Nida, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.63.10.**

Vds PC XT CGA coul. 7 Mhz 512 Ko, lect. 31/2 + souris + 2 joys + util. + 26 jx. Tbe. Px : 3 000 F. **Cédric DAVIAUD, 4, pl. de la République, 86310 Saint Savin. Tél. : 49.48.00.13.**

Vds PC Tandy 1000 SX, 384 Ko, dble lect. 51/4 + impr. + log. Px : 4 000 F. **Jean-Paul GENTY, 50, rue Beaudoin, 95450 Vigny. Tél. : (16.1) 34.66.10.87.**

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. 2 ans + intégrale PC + joys. + jx. Px : 3 500 F. **Laurent CROCHET, rue Henri Poincaré, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16.1) 47.94.91.11.**

AT 286 neuf, ss gar. dans emb.orig. + DD 30 Mo + 31/2 HD + écran coul. + souris + carte son + joy. etc... **Jean-François GARCIA, 18, av. des Sablons, 91350 Grigny. Tél. : (16.1) 69.43.11.44.**

Vds Amstrad PC 2286 lect. 31/2 écran VGA, 40 Mo + Works + dos pour 10 000 F. à déb. **Christophe ATTIAS, 3, rue Georges Courteline, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.69.68.**

Urgent ! Vds PC 20 31/2 DD 20 Mo SVGA + souris et nbx log. opt. disp. Px : 5 000 F. **Yves LEVOYER, 4, rue de la Chaussée, 61200 Argentan. Tél. : 33.35.33.00.**

Vds jx pour PC 51/4 Prehistoric Titan Maya. Px : 100 F Compile NRJ2 Sword and Magic. Px : 150 F. **Nicolas CAZOTTES, 1, allée des Myosotis, Bois d'Arcy. Tél. : 34.60.39.57.**

Vds pour PC, Another world, Int. Soccer, MM3, F29, WWF, Startreck, Moktar, Robin etc... Px : 100 à 200 F. **Yannick HERVE, 12, rue Jean Jacques Rousseau, 78180 Montigny le Bx. Tél. : 30.43.14.18.**

Vds jx PC VF. Eternam, Might et Magic 3, King's Q5, Croisière pour 1 cadavre, Flight Sim 4, etc... **Pascal TRIBOU, 47/143, rue de la Louvière, 59800 Lille. Tél. : 20.74.23.78.**

Vds nbx orig. PC à seulement 100 F. (Underground, MM3, WC2, Steelempire, Startrek...) Vite ! **Franck ALARY AUBRY, 34, av. des Sources, 69130 Ecully. Tél. : 78.35.00.20.**

Vds CD Rom PC Multi media (CD + Sound pro + kit midi). Val. : 6 450 F. Px : 3 500 F. Servi 1 fois + orig. PC : 100 F. pce. **Franck ALARY AUBRY, 34, av. des Sources, 69130 Ecully. Tél. : 78.35.00.20.**

Vds Amstrad PC 2086 8 Mhz VGA coul. + DD 30 Mo + 31/2 + souris + carte joys + nbx jx. Px : 6 000 F. à déb. **Nicolas HOANG, 71, av. Foch, 75116 Paris. Tél. : (16.1) 45.53.51.87.**

Vds Dune et Advantage Tennis pour PC. Px : 100 et 50 F. **Marceau LIMOUSIN, 2, pl. Henri d'Astier, 94220 Charenton. Tél. : (16.1) 48.93.90.94.**

AT 386 DX 33 + SVGA + DD 120 Mo + 51/4 et 31/2 HD + imp. jet d'encre BJ130 + Modem + Windows + excel + Word + QB + Dos.5. Px : 12 000 F. **Cédric JANSSENS, 2, rue des Marronniers, 92300 Levallois Perret. Tél. : (16.1) 47.58.72.07.**

Vds PC Rank Xerox 640 Ko lect. 1, 44 Mo 31/2 + monit. CGA. Px : 2 000 F. **Marc VALENCE, 8, rue du Doyen Parisot, 54630 Flavigny-sur-Moselle. Tél. : 83.26.71.07.**

Vds Amstrad PC. 1512 DD monot. + joys + carte + Integrale PC + nbx jx. Px : 4 500 F à déb. **Cyrill CELLIER, Le Village 07320 Devesset. Tél. : 75.30.01.57.**

PC/AT 286 12 Mhz 31/2 HD + DD 40 Mo + souris + 16 coul. 320x200 avec son + joys analog. + carte. Px : 5 000 F. **Frédéric DOBLER, 3, rue de l'Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : (16.1) 34.14.75.93.**

Vds PR PC 31/2 jx orig. Heart of China : 250 et Croisière pour un Cadavre px : 150 F. **Christian ARTOLA, Quartier Borritz, 40320 Classon. Tél. : 58.51.14.12.**

Vds IBM PS1 + joys + carte audio Midi + ext. 2,5 Mo + disque dur 30 Mo + Windows 3 + jeux. Px : 8 000 F à déb. **Benjamin GUYON, 13, rue San Daniele, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.22.98.**

Vds PC AT 286 VGA avec jx : Moktar, Momkey Island, etc... Bon état. Px : 3 000 F + DD 20 Mo. Px : 3 200 F. **Rémy JOFFROY, 12, rue Jean Philippe Rameau, 10430 Rosières. Tél. : 25.75.52.99.**

PC 386 16 Mhz 2 Mo + SVGA + lecteur 31/2 et 51/4 + clavier + DD 48 Mà + souris + Dos + jx. Le tt : 8 000 F. **Cédric LEVEQUE, 121, rue Edgard Quinet, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16.1) 48.83.76.33.**

Vds Amstrad PC 1512 + écran coul. + souris + super jx + trait.de texte + div intég. Px : 4 200 F. **Nicolas BLANCPAIN, 38 bis, rue Madeleine Michelis, 92200 Neuilly. Tél. : (16.1) 46.24.51.22.**

Vds carte mère 386 SX 20 Mhz : 1 000 F. Carte M. 286 12 Mhz (512 K ram) : 500 F. Ecran EGA Samsung : 500 F. **Pooya KIANI, 37, rue de la République, 92800 Puteaux. Tél. : (16.1) 49.00.09.58.**

PC 386 DX 20 Mhz Ram 4 Mo DD 65 Mo, écran VGA coul. + 2 lect. HD 31/2 et 51/4. Cache 64 Ko + souris + nbx jx. Px : 18 000 F. **Alain GUENAND, 183, av. Pierre Brossolette, 92120 Montrouge. Tél. : (16.1) 42.53.57.70.**

Vds Amstrad 5286 PC 16 Mhz DD 40 Mo VGA coul. + carte son + joys + jx orig. Px : 6 500 F. **Patrick GUERIN. Tél. : 53.66.82.96. (Soir).**

Vds PC 1640 + impr. + nbx jx + livres. Px : 7 000 F. **Arnaud BOUVARD, 17, imp. Boileau, 38230 Charvieu-Chavagneux. Tél. : 78.32.00.80.**

Vds PC 200 Sinclair 512 Ko Ram, lect. 31/2 (720 Ko) + souris + MS Dos + nbx jx : Prince of Persia, Budo, GP... **Richard DAMPJEE, 9, av. St Exupéry, 91170 Viry Chatillon. Tél. : 69.24.22.28.**

Vds PC/AT 286 comp. 100 % IBM + 2 lect. 31/2 et 51/4, nbx jx + carte joys et Hercule. Année 91. Tbe. Px : 6 000 F. **Jocelyne DANGUY, 280, rte de Stalingrad, 93700 Drancy. Tél. : (16.1) 48.36.31.44.**

Vds PC Tandon 386 SX 16 51/4 et 31/2 VGA coul. + Windows 3.01. Px : 12 000 F. **Eric ZALI, 44, av. Boileau, 94500 Champigny sur Marne. Tél. : (16.1) 48.80.53.33.**

Vds disquettes 51/4 pour 2 F les 3. Vds disque dur interne PC 20 Mo px : 1 300 F. à déb. Rech. contact pour A500. **Guillaume POMMIER, 15, rue du Mail Gérard Philippe, 77185 Lognes. Tél. : (16.1) 60.06.68.60.**

Vds PC 386, 33 Mhz 40 Mo + monit. VGA + DD80 Mo + lect. 51/4 et 31/2 + souris + MS dos.5 + Windows 30 + gar. + util. Px : 20 500 F. **Stephan BONNETIER, 8, rue de Fleure, 57740 Longeville les St-Avold. Tél. : 87.91.12.74.**

Vds écran + carte EGA coul. px : 1 000 F. Vds PC lect. 31/2 écran CGA px : 2 000 F. Rech. disque dur 80 ou 40. **Jean-Luc BATY, 86,rue Faidherbe, 93700 Drancy. Tél. : (16.1) 48.31.12.51.**

ÉCHANGES

Début. Sur PC 3 1.2 cher. contacts sér. ach. utils, jx, Win 3, Dos 5, ou éch. ctre Jx Mégad., ST, ... **Thierry ACHARD, Quartier des Faysses, 84560 Ménerbes. Tél. : 90.72.22.76.**

Cher. contact sur Atari ST, PC, Amiga, Amstrad, Oric, V65000, Atari XL, TRS 80. Cher. Virus sur Atari, PC. **Laurent MATHOUT, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery.**

Éch. Jx et utilitaire sur Amiga. Env. Liste. Réponse assurée à 100 %. **Aymeric DE SAINTE FOY, 5, rue de l'Odéon, 75006 Paris.**

104 OSTF Éch. Compils-Demos Lamers s'abstenir. **Jean-Luc JOURDAIN, 66, boulevard Kellerman, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.20.56. (H.R.)**

Cher. contact sur ST Éch. Jx si poss. sur région pas sér. s'abst. **Pascal MORIGGI, 150, place Saint Léger, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.20.48.**

Ach. ou Éch. Publishing Partner Master version 2.1 pour Atari. **Noisy le Grand. Tél. : (16-1) 43.03.42.37.**

The Fraggles GP de Demos sur ST/E cher. fracas de Demos pour Éch. d'idées et plus. Région Toulonaise. **Laurent PRINSTET, 4, av. des Vignettes, 83000 Toulon.**

Groupe legal cher. musiciens Codeurs débutants bienvenus si créatifs. Tél. après 19 h 00. Demander Pascal. **Pascal ROY, 63, chemin du Prè Rond, 73190 Saint Baldoph. Tél. : 79.28.22.33.**

Éch. Jx Lynx (MRS PAC Man Gates of Zendolon). **Bastien BONALUMI, 10, rue du Vivelay, Frepillon 957. Tél. : (16.1) 30.40.08.18.**

Salut les kids éch. Jx Demo Amiga 500 poss. Project-X Branleur s'abst. Je suis sérieux et très rapide. **Jean-Marc HITTER, 9, rue de la Gendarmerie, 68310 Wittelsheim.**

Sur Amiga, new group of Demo cher. Musiciens, + contacts pour éch. Jx, Demos, utils, env. liste, rep. ass. **Stéphane JEANTY, 5, rue Louis Lumière, 71670 Le Breuil.**

Éch. Jx, utils, Demos. Poss (Projects Super SK12). Rép. rapide et sérieuse. Arnaqueurs s'abstenir. **Nicolas ODEAU, Les Champs des Merisiers, 18500 Vignoux sur Barngeon. Tél. : 48.51.51.38.**

Éch. et vds nbx Demos sur ST. Débutant ne pas s'abs. Alors écrivez de tous pays. Cont. Sér. **Joseph CHIEFALO, 21, rue de Nivelles, 6150 Anderlues (Belgique). Tél. : 071/52.66.28.**

Ach. vds, éch. nbx jx et utils sur Paris si poss. pour Amiga. **Gilles ELYATIM, 156, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16.1) 40.37.81.58.**

Cher. contact sur Atari 1040 STE pour éch. Jx, Demos, autres. **Frédéric et Pierrick BOURU, 14, rue Viliers Près, 55400 Buzy.**

CLUB

Club Atari vds Dompubs à 5 F. Vds Blitz Hard Copieur V.3.03 + câble : 90 F. Cher. Elctronicien pro. **THE COMPUTER'S DOMPUBS CLUB, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Salut les Ataristes, Club pour éch., vte : 500 jx (Epic, Big Run, etc...), rép. assur. si env. timb. et 1 disk. **Sébastien GOURGUES, Lot de la Gare, 40420 Brocas.**

Amiga Newline : pour tous les jx, util., Demos à bas px. **Jean TOUBEAU, 6, rue des Roses, 6010 Charleroi (Belgique).**

Groupe Arakys cher. codeur et musicien pour faire une très bonne Demos, sur Amiga. Ech. Demos aussi. **Stéphane MENOUD, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.05.22.**

Club CFI, vds Config PC à px intér. **Patrick GUERCHON, 22, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : (16.1) 46.36.55.39.**

Très urgent! Rech. programmeur A500 ayant du temps et du talent pour réal. jx. **Ralph LEGALL, 24, rue du Château, 68720 Zilli SHEIM. Tél. : 89.06.38.96.**

Cherche personne qui aurait TV Sport Basketball sur Atari. STE à vendre ou à éch. Merci! **Cyrille GRUCHY, 24, rue du Bourbonnais, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.97.86.**

Vous créez sur Amiga des jeux, des Demos, utils... En Amos, ASM, C... Alors demandez notre documentation. **Ludovic AIRAUD, 11, av. Capitaine Siry, 78170 La celle-St-Cloud.**

Dépôt-vente de vos logiciels PC et touchez un chèque. Trouvez à moitié prix ce qui vous manque. Joindre 2 timbres. **DATAL, 27, pl. Charcot, 95200 Sarcelles.**

Club Wisdom pour C64/128 : News, Mag, matériel, etc... Gratuit! Joindre un timbre pour réponse. SVP. **WISDOM, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière.**

Club de NES, Megadrive, Master System 1 ou 2. (NES., MG, SMS 1 ou 2). Gratuit. **Krause GAETANO, 25, rue de Lagny, 94300 Vincennes. Tél. : (16.1) 43.98.38.03.**

Vs cherc. demos, fanz. jx et util. CPC? Alors demandez le catalogue Dompub ctre timb. pour frais de port. **DOMPUBS AXIA Diffusion, 152, rue de By, 77810 Thomery.**

Tu cherc. un super club super-Nintendo! OK tél.-moi ou écris-moi. **Mathieu DE VILLELONGUE, 70, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16.1) 46.05.46.77.**

Vous avez un Atari ST, écrivez-nous! Nous possédons plus de 200 titres. **INFLUENCE BAD, BP616 B4020 Jupille (Belgique).**

Graphiste Amiga recherche équipe sérieuse pour création jeux. **Laurent OSSART, 30, rue des Nefliers, 34970 Lattes. Tél. : 67.22.14.87.**

Nveau groupe de Demos cherche coder... possède de nbreuses nouveautés! Contact. de préférence Nord. **OLIVIER, 3, allée de la Comédie, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.37.87.**

F.D.C. est un nouv. Fanz. sur CPC. Pour recevoir le n° 1, env. 1 disk 3" + 1 env.timb. Réponse assurée. **Alexandre OUTMIZGUINE, 167, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (16.1) 43.61.08.30.**

Amigabeast Club ouvre ses portes à l'étranger. GD Logitèque, Modules, Docs, Hits. **AMIGABEAST, BP 22 Chenée (Liège). 4032 Belgique.**

Super Fanzine, code : SV'Mag, test, Previews, Demos... Magazine concernant micro et consoles, gratuit sans pub. **Nicolas MILDNER, 6, rue des Hautes Formes, 75013 Paris. Tél. : (16.1) 45.86.29.51.**

Club PC HD 3&/2 jx Shareware pour Windows Disquette jx + catalogue contre timbres. **PC Club, BP 34, 95560 Montsoult.**

Vds 450 Demos sur Atari ST. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.**

Amiga, éch. Demos + jx orig. C64 : 30 F. **Pascal GUILLOT, P. R. 06000 Nice.**

Vte de nbx jeux sur ST, CPC 6128, et Nes à prix cadeau. Ecricre pour liste. **David LABAT, 29, rue Maurice Perse, 64340 Boucau. Tél. : 59.64.62.60.**

Club Atari ST : 3 000 logiciels en consultation par la poste (même France). 25 FF/disque!!! Liste gratuite. **EMC, BP 50, 4400 Flémalle 1, Belgique.**

Salut les ST! Ech. et vds, Devil vous est dédié. Plus de 500 jx, envoyez liste, tbre et disk. A bientôt. **Olivier PAGES, 12, av. Charlevoix de Villers. Tél. : 58.75.83.89.**

Club Amiga cherche Bidouilles et Trucs en tout genre, réponse assur. car nous avons plein de solutions. **Walter SEBAG, 9, rue de l'Opéra, 13100 Aix-en-Provence.**

Am : vds jx, util, demos, DP, Fred-Fish, source sér. et rap. 1 seule adresse. **DD, BP 14, 7333 Tertre (Belgique).**

Logissonne club informatique ouvre tous les samedis et dimanches de 14 h à 18 heures à Evry!!! **LOGISSONNE CLUB Informatique, mq des Champs-Elysées, 91000 Evry. Tél. : (16.1) 64.97.93.52.**

Amiga VS qui désirez des Dompub (jx , util, demos) à des prix hyper sympas. Rép. assur. 100 % **THE BLACK TIGER (H.Q.), 93, rue du Nord, 6180 Courcelles (Belgique).**

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck (2186)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Sylviane Abhamon (2189)

Rédacteur
Guillaume Le Pennec (2194)

Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)

Maquettiste
Marie-José Estevens (2188)

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Thomas Alexandre, Francis Blanchard, Pascal Blanché, Daniel Clairet, Corinne Chapalain, Caron Jean-Jacques, Daniel Cuirot, Laurent Decombe, Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Emmanuel Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marie-Hélène Laugier, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Axel Munschen, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chef de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé

Vente
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza (2161)

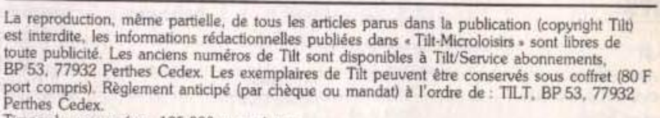
Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
TILT SNC au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis-Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Dépôt légal : 3e trimestre 1992
Photocomposition et photogravure : Compotour, Europresse, Image, Photogravure de l'Ouest.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

index

Complétez votre collection

BANCS D'ESSAI

DOSSIERS

CHALLENGES

HITS

Robocod	N°100, p. 67
Robocop 2	N°86, p. 41
Robocop 3 (Amiga)	N°98, p. 52
Robocop 3 (ST)	N°102, p.76
Rocketeer	N°100, p. 84
Rodland	N°94, p. 56
Rolling Ronny	N°96, p. 48
R Type II	N°93, p. 59
Rugby The World Cup	N°96, p. 39
Rygar	N°80, p. 56
Saint Dragon	N°83, p. 88
Secret Weapons of the Luftwaffe	N°95, p. 66
Shadow Dancer	N°87, p. 54
Shadow of the Beast II	N°82, p. 76
Shadow Warriors	N°81, p. 76
Sherman M4	N°75, p. 48
Shuttle	N°101, p. 72
Sideshow	N°76, p. 60
Silent Service II	N°82, p. 50
Sim Earth	N°89, p. 64
Simulcra	N°82, p. 54
Sliders	N°84, p. 76
Son Shu Si	N°98, p. 54
Sonic the Edgehog	N°93, p. 68
Space Ace	N°75, p. 54
Speedball II	N°86, p. 42
Spindizzy Worlds	N°87, p. 60
Starush	N°96, p. 34
Strider	N°83, p. 78
SU-25 Soviet Attack Fighter	N°83, p. 64
Supaplex	N°96, p. 36
Super Monaco Grand Prix	N°82, p. 72
Super Off Road	N°84, p. 70
Superski II	N°102, p. 63
Super Volleybal	N°82, p. 80
Superstar Soldier	N°82, p. 52
Swap	N°87, p. 62
Switchblade	N°74 , p. 56
Switchblade II	N°92, p. 50
SWIV	N°89, p. 59
Team Suzuki	N°87, p. 56
Team Yankee	N°87, p. 57
Teenage Mutant Hero Turtles	N°98, p. 57
Terminator 2	N°93, p. 72
Think Cross	N°98, p. 62
Thunder Force III	N°81, p. 58
Thunderstrike	N°80, p. 60
Tie Break	N°79, p. 46
Tilt	N°91, p. 52
Time	N°75, p. 55
Tip Off	N°99, p. 53
Toki	N°88, p. 58
Tournament Golf	N°89, p. 55
Tower of Babel	N°76, p. 70
Toyota Celica	N°86, p. 54
Trex Warrior (Amiga)	N°98, p. 68
Trex Warrior (ST)	N°104, p. 60
Triple Battle F1	N°76, p. 61
Turrican	N°79, p. 53
Turrican II	N°88, p. 51
Tusker	N°75, p. 58
Ultimate Ride	N°84, p. 62
Unreal	N°80, p. 52
Utopia	N°95, p. 80
Vaxine	N°87, p. 52
Venus	N°81, p. 78
Verytex	N°91, p. 57
Vette	N°74, p. 47
Vroom	N°94, p. 50
	N°101, p. 60
Wardner	N°92, p. 51
Welltris	N°81, p. 61
Wing Commander	N°83, p. 76
Wing Commander : Secret Missions II	N°92, p. 52
Wing Commander II	N°95, p. 60
Wings	N°82, p. 68
Wizkid	N°104, p. 56
Wolfchild	N°99, p. 46
Wolfpack	N°80, p. 50
Wreckers	N°93, p. 64
World Class Chess	N°99, p. 58
World Class Rugby	N°98, p. 65
Wordtris	N°104, p. 70
WWF	N°98, p. 64
X-Out	N°75, p. 52
Yeager Air Combat	N°93, p. 52
Z-Out	N°86, p. 46
Zero Wing	N°93, p. 53

SOS AVENTURE

The Adventures of Robin Hood	N°94, p. 104
AGE	N°96, p. 105
Another World	N°96, p. 112
Armaeth 1	N°93, p. 116
Bandit Kings of ancient China	N°93, p. 110
Bard's Tale III	N°86, p. 109
Bard's Tale Construction Set	N°100, p. 147
Bargon Attack	N°104, p. 115
B.A.T.	N°74, p. 121
B.A.T. 2	N°98, p. 112
Battlemaster	N°84, p. 156
Battle Isle	N°94, p. 102
BattleTech II : Crecent Hawk's Revenge	N°87, p. 114
Betrayal	N°90, p. 107
Black Crypt	N°100, p. 143
Buck Rogers : Countdown to Doomsday	N°87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	N°92, p. 104
Champion of the Raj	N°92, p. 106
Champions of Krynn	N°81, p. 126
Le Chevalier du labyrinthe	N°102, p. 113
Civilization	N°98, p. 103
Conan the Cimmerian	N°96, p. 110
Conquest of Camelot	N°79, p. 102
Conquest of the Longbow	N°98, p. 113
Countdown	N°89, p. 104
Croisière pour un cadavre	N°93, p. 117
Crystals of Arborea	N°88, p. 111
Damocles	N°81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul	N°91, p. 106
Dark Seed	N°102, p. 116
Death Knights of Krynn	N°91, p. 108
Dragonflight	N°83, p. 152
Dragon Wars	N°74 , p. 154
Dragons Breath	N°76, p. 110
Dragons of Flame	N°75, p. 100
Drakkhen	N°75, p. 96
Eco Quest	N°102, p. 120
Elvira	N°88, p. 104
Elvira II	N°99, p. 106
Eternam	N°103, p. 110
Explora III	N°86, p. 107
Eye of the Beholder	N°90, p. 104
Eye of the Beholder II	N°99, p. 101
Fascination	N°96, p. 118
Fate-Gates of dawn	N°95, p. 127
The Final Battle	N°83, p. 148
Final Command	N°76, p. 107
Hard Nova	N°88, p. 107
Heart of China	N°93, p. 106
Heimdall	N°96, p. 107
Hero Quest	N°92, p. 107
Hero Quest	N°100, p. 149
Hero's Quest	N°74, p. 114
Hook	N°104, p. 112
Hunter	N°93, p. 114
Iceman	N°79, p. 130
The Immortal	N°82, p. 132
Iron Lord	N°74 , p. 116
Ishar	N°103, p. 120
Keef the Thief	N°74, p. 117
King Quest V	N°88, p. 108
Legend (PC)	N°102, p. 118
Legend (Amiga)	N°104, p. 120
The legend of darkmoon, Eye of the beholder 2	N°104, p. 118
Legend of Faerghail	N°80, p. 110
Leisure Suit Larry 5	N°95, p. 125
The Lord of the Ring Vol.1	N°88, p. 110
Lure of the temptress	N°102, p. 110
Les Manley in : lost in L.A.	N°101, p. 130
Martian Memorandum	N°96, p. 116
Maupiti Island	N°101, p. 126
Megalo Mania	N°93, p. 108
Megatraveller I	N°83, p. 150
Megatraveller II : Quest for the Ancients	N°98, p. 109
Mercenary III : The Dion Crisis	N°100, p. 146
Might and Magic III (PC)	N°95, p. 123
Might and Magic III (Amiga)	N°103, p.122
Mokowe	N°88, p. 112
Monkey Island 2	N°99, p. 104
Moonstone	N°94, p. 106
Murders in Space	N°84, p. 152
Nobunaga's Ambitions II	N°93, p. 113
Obitus	N°89, p. 108
Operation Stealth	N°80, p. 113
Phantasy Star II	N°84, p. 154
Phantasy Star III	N°95, p. 122
Planet's edge	N°103, p. 118
Police Quest III	N°98, p. 104
Pools of Darkness (PC)	N°95, p. 121
Pools of Darkness (Amiga)	N°103, p.114
Quest for Glory II	N°86, p. 106
Rings of Medusa	N°80, p. 112
Rise of the Dragon	N°89, p. 106
Saga	N°88, p. 112
Savage Empire	N°87, p. 115
Sdaw	N°88, p. 112
Search for the King	N°82, p. 134
The Secret of Monkey Island	N°82, p. 136
Shadowlands	N°101, p. 128
Shadow Sorcerer	N°95, p. 126
Sherlock Holmes	N°104, p. 122
Sim Ant	N°98, p. 111
The Simpsons : Bart VS the Space Mutants	N°94, p. 100
Space 1889	N°98, p. 108
Space Quest IV	N°90, p. 106
Starflight	N°76, p. 109
Star Trek	N°101, p. 122
Storm Master	N°99, p. 103
Super Hydlide	N°83, p. 146
Suspicious Cargo	N°96, p. 106
Sword of Vermilion	N°88, p. 106
Tangled Tales	N°76, p. 108
The Third Courier	N°80, p. 115
Treasure of the savage frontier	N°103, p. 116
Ultima VII	N°100, p. 140
Ultima Underworld	N°100, p. 137
Willy Beamish	N°98, p. 106
Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge	N°91, p. 104
Wonderland	N°86, p. 104
World of Adventure II : Martian Dreams	N°93, p. 111
Xenomorph	N°79, p. 100
Ys	N°82, p. 138

HORS SERIES

Guide 1991	N°85H
Guide 1992	N°97H
Micro jeux : 160 pages de listings	N°1
PC Review	N°3
PC Review	N°4

SOLUTIONS

Chaos strikes back	N°99, p. 108
Conquests of the Longbow	N°101, p. 153
Croisière pour un cadavre	N°102, p. 133
Elvira, Mistress of the Dark	N°92, p. 112
Eye of the Beholder	N°93, p. 124
Eye of the Beholder 2	N°103, p. 124
Fétiche maya	N°76, p. 116
Gobliiins	N°103, p. 134
Indiana Jones et la dernière croisade	N°102, p. 124
King's Quest V	N°101, p. 138
Leisure suit Larry III	N°89, p. 112
Lemmings (codes)	N°91, p. 113
Loom	N°90, p. 113
Lord of the rings	N°104, p. 124
Maniac Mansion	N°95, p. 132
Maupiti Island	N°100, p. 155
Monkey Island 2	N°101, p. 134
Operation Stealth : Secret Defense	N°87, p. 120
Out of the Blues Brothers	N°100, p. 152
Police Quest II	N°95, p. 133
Police Quest III	N°100, p. 160
Populous	N°79, p. 110 et 80, p. 120
Prince of Persia	N°95, p. 130
Secret of the Monkey Island	N°94, p. 110
Shadow of the Beast	N°75, p. 106
Space Quest III	N°90, p. 110
Ultima V	N°98, p. 116
Ultima VI	N°88, p. 114

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt*
à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Attention, les premiers numéros jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 28 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____

Code postal : ______________________

Ville : ______________________

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Délai d'expédition : 6 semaines.

Sauvez le ST !

Vous êtes nombreux à déplorer avec nous le nombre sans cesse décroissant de logiciels développés ou adaptés sur* Atari ST. *Plutôt que de rester les bras croisés, nous avons décidé d'agir !

« Le *ST* va mal », « le *ST* est mort », « le *ST* est obsolète ». Partout, on entend ce genre de commentaires. Avant même d'avoir eu le temps de dire « Ouf ! » la machine d'*Atari* a été déclarée morte et enterrée.
Les versions *ST* des plus grands jeux arrivent avec plusieurs mois de retard... quand elles arrivent. Pourtant, le *ST* reste une bonne machine qui a encore des atouts dans sa manche.
Alors, il faut agir ! Agir, oui, mais tous ensemble. C'est pourquoi nous vous invitons à envoyer dès aujourd'hui une lettre de ce type à tous les éditeurs français afin de les faire réagir et de leur montrer que les ST-istes sont bel et bien là et prêts à soutenir leur machine préférée.
Si vous voulez agir et tenter de sauver votre ordinateur, recopiez dès maintenant cette lettre-type (en indiquant vos coordonnées réelles) et envoyez-là au plus grand nombre possible d'éditeurs (voir notre liste d'adresse).

La rédaction de *Tilt*

EDITEURS

LORICIEL :
7, rue du Fossé Blanc
92 624 Gennevilliers cedex.
COKTEL VISION :
5, rue Jeanne-Braconnier.
92 366 Meudon-la-forêt cedex.
UBI-SOFT :
8-10, rue de Valmy
93 100 Montreuil.
INFOGRAMES :
84, rue du 1er mars 1943
69 628 Villeurbanne cedex.
MICROÏDS :
58, chemin de la justice
92 290 Chatenay Malabry.
VIRGIN :
233, rue de la Croix Nivert
75 015 Paris.
EXPOSE SOFTWARE :
N° 2A, rue tonin
13 420 Magne.
ACTIVISION/DISC COMPANY
738, rue Yves Kermer
92 100 Boulogne.
PSYGNOSIS/E.A :
12, rue de château d'eau
69 410 Champagne au Mont d'or.
DELPHINE SOFTWARE :
150 Bd Haussman
75 008 Paris.

Emmanuel Dupont
7, avenue Felix le Chat
99666 Gotham City

Nom de l'éditeur
Adresse
Ville

OBJET : Sauver mon Atari STF/STE

Madame, Monsieur,

Possesseur d'un Atari ST, je remarque avec déception que vous ne produisez plus ou très peu de jeux sur cette machine. Pourtant, j'aimerais que mon Atari ne finisse pas au placard comme bien d'autre micros pour cause de piratage ou de marché parallèles juteux. Je m'engage à acheter régulièrement un ou plusieurs titres ST, à condition, bien sûr, qu'ils soient de bonne qualité comme par exemple :
(Ecrivez ici la liste de vos jeux préférés)

Je reste persuadé que mon ST est une très bonne machine, supérieure à d'autres consoles ou micros. Alors, faites un effort, utilisez au mieux les capacités de la machine (en particulier du STE) et tous les Ataristes suivront. En espérant que vous tiendrez compte de ma lettre et que vous n'enterrerez pas prématurément le ST. Ludiquement vôtre.

Signature

BBS : la mort du Minitel ?

Bulletin Board System cache en fait un système de communication proche du Minitel.

Commençons par le commencement. Un BBS est un serveur mono (la majorité) ou multi-voies : une ou plusieurs personnes peuvent se connecter en même temps. Il fonctionne à une vitesse allant de 1 200 bauds (comme le Minitel) à 14 400 bauds. Il permet à des utilisateurs munis de modem de prendre, de laisser des messages et de télécharger des fichiers. Les BBS français sont pour l'instant « sans but lucratif », mais des BBS payants (par abonnement), en provenance des USA, sont prévus pour la rentrée. Le SYSOP (System Operator) met donc bénévolement sa ligne téléphonique et sa machine (en général un *PC*) à la disposition des utilisateurs (ou « users »). L'intérêt de ce type de serveur est multiple. C'est un moyen rapide et efficace pour communiquer avec d'autres utilisateurs. On peut poser des questions, ou répondre aux questions posées par d'autres via le « MAIL » (je rappelle que, dans la majorité des cas, une seule personne peut se connecter à la fois). Pour limiter l'occupation de la ligne, il est très fortement conseillé (voire imposé par le SYSOP) d'utiliser un « Reader Off Line », petit programme permettant de télécharger (« DownLoader ») le courrier sous forme compressée. L'accès initial à un nouveau serveur est généralement restreint à quelques minutes, qui doivent vous permettre de laisser un message au SYSOP. Celui-ci, s'il considère votre demande valable, pourra vous « valider » et vous donner un droit d'accès plus important. Certains BBS demandent de plus une participations financière (de l'ordre de 200 F par an). A la première connexion, il est nécessaire de donner son nom, son prénom, son mot de passe, ainsi qu'un certain nombre d'informations diverses (adresse, sujets de prédilection, etc.). Contrairement au Minitel, l'usage veux que l'on donne ses nom et prénom réels. Selon le BBS, le téléchargement a une part plus ou moins importante. Sur tous les serveurs, le temps d'accès est limité, et par exemple en 2400 Bauds on peut

Si l'accès au BBS peut paraître complexe, il suffira de peu de jours pour vous y acclimater.

Certains BBS sont spécialisés comme Windows Manor pour les programmes Windows.

downloader en ZModem (le protocole de transfert le plus utilisé) environ1 Mo. C'est donc sensiblement plus rapide que sur Minitel. Avec des modems plus performants, ce sera évidemment encore plus rapide. A noter que les modems 14 400 (les plus performants) sont vendus environ 12 000 F en France (agréés PTT) et 3 000 à 4 000 F partout ailleurs (non agréés).
Sauf erreur de ma part, il est autorisé de les vendre, mais pas de les utiliser (l'absinthe fait des ravages dans l'administration, ces temps-ci). La plupart des BBS demande en retour que vous « uploadiez » (envoyez) des fichiers, le taux UL/DL (UpLoad / DownLoad) variant de 1/2 à 1/30 ou plus. Résumons. Pour se connecter avec un BBS, il faut un modem. Le prix de connection est le même que pour les communications normales (77 cts pour 6 minutes dans le même département, tarifs de nuit applicables), que l'on peut comparer aux 98 ct/min de la majorité des serveurs Minitel.
Le but principal de ces serveurs est la communication et le dialogue, et les SYSOPs n'apprécieront pas que l'on s'y connecte uniquement pour télécharger. D'ailleurs, ce serait regrettable, car on trouve des choses très intéressantes sur les Mails. Si le langage spécialisé vous effraie, ne vous inquiétez pas. Après votre connection, vous pouvez appeler le SYSOP en « chat » (discussion en temps réel) pour lui poser des question, en général avec la touche O. Il vous expliquera le fonctionnement du serveur. Une liste des BBS français est proposée en téléchargement sur tous les BBS.
Je vous laisse quelques numéros de BBS « sympas » sur Paris :

ALF :(1) 39.50.46.98 ou(1) 39.51.26.25 (généraliste)
Chinchilla BBS : (1) 40.60.73.92 (généraliste et peu de téléchargement).
Rock'n Jazz BBS:
(1) 40.54.86.04 (musique, pas de Reader off Line)
Round Midnight : (1) 44.15.92.70 (Généraliste).
The Windows Manor: (1) 41.10.84.93 (Windows, téléchargement abondant).
Un dossier Modems est prévu. Nous vous y expliquerons comment les installer et les utiliser.
Jean-Loup Jovanovic

Quelques Questions Quizzzzz

Eh oui, pour la plupart d'entre vous, la fin des vacances approche. Et avec elle, la rentrée. Une question cruciale se pose : que vous reste-t-il des connaissances micro-ludiques que vous aviez accumulées cette année ?* Tilt *et* Micro Kid's *vous propose de réviser en répondant à ces questions quizz.

1 -Comment s'appelle l'inventeur de *Pong*, le premier jeu vidéo ?
2 - Quel est le nom de la ville dans laquelle se déroule le jeu *Batman* ?
3 - Les ordinateurs *Amstrad* ont marqué leur époque. Mais que signifiaient les lettres CPC ?
4 - Quel est l'animal que vous incarnez dans *Agony*, le shoot'em up de Psygnosis ?
5 - Deux Terminators s'affrontent dans le film T2. Quels sont leurs noms de code ?
6 - Vous connaissez la marque IBM. Que signifient ces lettres ?
7 - A quelle saison s'est déroulé le Summer Consumer Electronic Show de Chicago cette année ?
8 - BIT, en informatique, est la contraction de deux mots anglais. Quels sont-ils ?
9 - L'ECTS est un salon anglais. Quel est le nom complet de ce salon ?
10 - Le jeu *Dune* a été inspiré par le roman du même nom. Mais qui en est l'auteur ?
11 - Toujours à propos d'*IBM*. Quel est le surnom que l'on donne à la marque américaine ?
12 - La créatrice de la série *King's Quest* est une femme. Comment s'appelle-t-elle ?
13 - *Amstrad* est le résultat de la contraction de plusieurs mots. Quels sont-ils ?
14 - Vrai ou Faux ? *Lemmings* a été inventé par des japonais.
15 - On parle sans cesse des *PC*. Que signifient ces deux lettres ?
16 - Une marque célèbre d'ordinateur à choisi la pomme comme symbole, quelle est donc cette marque ?
17 - Laquelle de ces trois capacités mémoire est la plus grande : 1024 bits, 512 bytes, 256 octets ?
18 - Vrai ou Faux ? Il existe un jeu qui s'appelle *Tilt*.
19 - Quelle est la date de la première diffusion de *Micro Kid's* ?
20 - Un « bug » est une erreur de programmation. Mais quel est la véritable signification de ce mot anglais ?
21 - Comment s'appelle le héros de la série *King's Quest* ?
22 - Quel sport est simulé dans le jeu *Links* sur *PC* ?
23 - Dans quelle série de jeux de rôles explore-t-on Skara Brae ?
24 - Qui est l'auteur du roman : *The Lord of the Rings* ?
25 - Quelle est l'unité de mesure utilisée pour définir le temps d'accès aux disques durs ?
26 - Dans quel jeu apparaît le docteur McCoy ?
27 - Un salon de jeux micro se tiendra du 4 au 8 novembre 1992 au CNIT à Paris. Quel est son nom ?
28 - Vrai ou Faux ? Le héros de *Lure of the Temptress* est un simple manant.
29 - *Shadow of the Beast* est devenu un titre de référence. Mais quel en est l'éditeur ?
30 - Vrai ou Faux ? Le CD-I de Philips permet d'écouter les Compact Discs audio.
31 - Quelle machine devez-vous posséder pour faire fonctionner le jeu *Falcon 3.0* ?
32 - Vrai ou Faux ? *PC Kid* va faire son apparition sur *Amiga*.
33 - Quel type de personnage incarnez-vous dans *Populous*?
34 - Comment s'alimente le gouverneur de Phatt Island dans *Monkey Island 2* ?
35 - Qui est la partenaire de Larry dans *Leisure Suit Larry 5* ?
36 - Tilt vient de fêter un anniversaire. Lequel ?
37 - Sur quel avion volent les pilotes de *Heroes of the 357th*?
38 - Quel est le titre original du film *Le Cobaye* ?
39 - Qui est le créateur du célèbre jeu *Prince of Persia* ?
40 - Le groupe Alcatraz a réalisé une démo *Amiga* tenant sur pas moins de cinq disquettes. Quel est le titre de cette démo ?

Faites le compte de vos bonne réponses en consultant les solutions ci-dessous et évaluez-vous :
Moins de 5 bonnes réponses : Vous, vous êtes un nouveau dans la micro ! Bienvenue et bonne chance, un monde extraordinaire vous attend...
Entre 5 et 10 bonnes réponses : Houlà, une bonne révision vous ferait du bien. Relisez donc vos anciens *Tilt*... et, si ce n'est pas déjà fait, abonnez-vous !
Entre 11 et 15 bonnes réponses : Alors, il suffit que le soleil tape un peu pour qu'en un clin d'oeil vous perdiez la science infuse ? Traitement conseillé : passez donc quelques semaines devant votre micro favori.
Entre 16 et 20 bonnes réponses : Même pas la moyenne ! Franchement, il serait temps de vous y remettre très sérieusement. Allez, au boulot !
Entre 21 et 25 bonnes réponses : Pas mal ! Vous n'êtes pas encore au top mais vous êtes un vrai fana d'informatique.
Entre 26 et 30 bonnes réponses : Ce ne sont certainement pas quelques mois de vacances qui vont vous faire perdre la mémoire. Bien joué !
Entre 31 et 35 bonnes réponses : Félicitations ! On peut dire que vous êtes un « vieux de la vieille » et vous connaissez votre sujet sur le bout des doigts
Plus de 35 bonnes réponses : De deux choses l'une, ou vous avez triché ou vous feriez un excellent journaliste à *Tilt*. Envoyez-donc votre candidature !

Solutions :
1 - Nolan Bushnell, 2 - Gotham City, 3 - Color Personal Computer, 4 - une chouette, 5 - T800 et T1000, 6 - Industrial Business Machine, 7 - au printemps (piège !), 8 - Binary Digits, 9 - European Computer Trade Show, 10 - Franck Herbert, 11 - Big Blue, 12 - Roberta Williams, 13 - Alan Michael Sugar TRADing, 14 - Faux, 15 - Personnal Computer, 16 - Apple (of course), 17 - 512 bytes, 18 - Vrai, 19 - le 11 septembre 92, 20 - punaise ou doryphore, 21 - Graham, 22 - le golf, 23 - Bard's Tale, 24 - J.R.R Tolkien, 25 - les millisecondes, 26 - Star Trek, 27 - Supergames, 28 - Vrai, 29 - Psygnosis, 30 - Vrai., 31 - PC (386), 32 - Vrai, 33 - un dieu, 34 - par un tuyau, 35 - Passionnate Patty, 36 - 10 ans, 37 - Corsair, 38 - The Lawnmower Man, 39 - Jordan Mechner, 40 - Odyssey.

ENQUÊTE : JUGEZ TILT N°105

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire *Tilt*, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

3 ABONNEMENTS A GAGNER !

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ❑ Pas Mal ❑ Bien❑ Super ! ❑

Le sommaire :
Beurk ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Super ! ❑

Les previews :
Ça craint ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Ça pulse ! ❑

Tilt Journal :
Faiblard ! ❑ Bôf ❑ Bien ❑ Passionnant ! ❑

Micro Kid's :
Nul ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Encore ! ❑

Le SOS Aventure :
Sans intérêt ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Oh, oui ! ❑

Le dossier :
Inutile ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Indispensable ! ❑

La création :
Inutile ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Indispensable ! ❑

Le hit-parade :
Bidon ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Super ! ❑

Le poster :
Beurk ! ❑ Pas Mal ❑ Super ❑ Encore plus ! ❑

Message in a bottle :
Sans intérêt ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Encore ! ❑

Sésame :
Sans intérêt ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Encore ! ❑

Tam-Tam soft :
Nul ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Super ! ❑

Le forum :
Ça craint ! ❑ Pas Mal ❑ Bien ❑ Super ! ❑

Les petites annonces :
Sans intérêt ! ❑ Confus ❑ Pas assez ❑ Parfait ! ❑

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100 %, combien donnez vous à ...

- Tilt : ....
- Joystick : ....
- Génération 4 : ....

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ 2 pages ❑ 3 pages ❑ 4 pages ❑ Plus ! ❑

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ❑ Confus ❑ Pratique ❑ Complet et lisible ❑

NOM : ______________________

PRENOM : ______________________

AGE : ______________________

ADRESSE : ______________________

____

MACHINE(S) : ______________________

A retourner à : Enquête TILT - 9/13, rue du colonel Avia - 75015 Paris

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? **Attention : vous ne notez pas le jeu mais la critique du jeu !**

Aces of The Pacific (p.52)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Road & Track (p.56)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Wolfenstein (p.58)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Theatre of War (p.60)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

D-Generation(p.64)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Hong Kong MahJong Pro (p.66)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Carrier Stike (p. 68)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Crazy Cars 3 (p. 72)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Striker (p. 74)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

B17 (p. 78)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Première (p.80)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Laura Bow 2 (p.112)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Frederick Pohl's Gateway (p.116)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dark Queen of Krynn (p.118)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

The Lords of The Rings (p.120)
Votre note : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

....

....

....

....

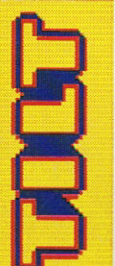
INOUÏ !

EN CADEAU AVEC CONSOLES+ CE MOIS-CI

L'événement le plus attendu depuis que l'homme a rapporté des images de la Lune. La cassette vidéo de présentation de la Super Nintendo.



N°12 CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE 4 SEPTEMBRE, 29 F



DISK 105



TRODDLERS/AMIGA

Quelques niveaux du nouveau jeu de plates-formes de Storm.



OH! NO MORE LEMMINGS!/PC

Retrouvez les lemmings dans cette démo jouable d'arcade/réflexion !



TURRICAN II/ST

Le superbe shoot'em up de Rainbow Arts en démo jouable.



SEPTEMBRE 92

